

HAPPY COMPUTER

Markt & Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

August **8/87**

Wizball

Zwei Baller-Bälle
schlagen zu

Infocom

Frisch getestet:
The Lurking Horror
und Stationfall

Spiele-Tips bei



Leserbriefe 70

Fragen, Antworten, Kommentare

Wizball 72

Ein ungewöhnliches Action-Spiel,
das uns regelrecht begeistert hat
C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

Superstar Ice Hockey 74

Sport-Simulation mit Taktik und
Action C 64 (MS-DOS, Apple II)

The Lurking Horror 76

Grusel-Adventure von Infocom
MS-DOS (Atari XL/XE/ST, Amiga,
Apple II, C 64, Macintosh,
Schneider CPC)

Stationfall 77

Der Nachfolger zu Planetfall
MS-DOS (Atari XL/XE/ST, Amiga,
Apple II, C 64, Macintosh,
Schneider CPC)

Road Runner 78

Die Zeichentrick-Figur als
Computerspiel-Head
Atari ST (C 64, Schneider CPC,
Spectrum)

Jupiter Probe 78

Atari ST

Into the Eagle's Nest 80

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

Kinetik 81

Schneider CPC (C 64, Spectrum)

Mag Max 81

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

The Faery Tale Adventure 82

Unkompliziertes Rollenspiel mit
hübscher Grafik
Amiga

Gunrunner 82

Spectrum

Thing bounces back 84

Der Nachfolger zu Thing on
a Spring
C 64 (Schneider CPC, Spectrum,
MSX)

Kurz und bündig 92

Umsetzungen und Länders

Softnews 94

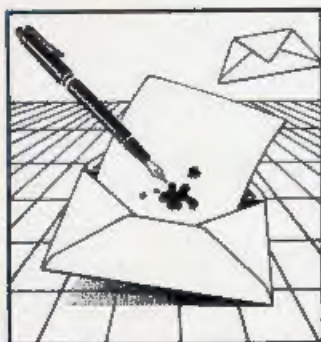
Aktuelle Neuigkeiten und
Software-Charts

Der Happy-Super-Test 96

Teiler Wettbewerb

Halle Freaks 98

Neue Spiele-Tips mit Petra



Leserbriefe

Neues vom Index

Ein Thema ist derzeit wieder einmal in aller Munde, das zu den umstrittensten gehört, die die gesamte Branche zu bieten hat: Die Indizierung von Computerspielen.

Ein Programm, das von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auf den Index gesetzt wird, darf nicht mehr beworben oder an Personen unter 18 Jahren verkauft werden. In der Vergangenheit landeten bevorzugt geschmacklose Killer-Spiele wie »Beach Head II« auf dem Index. Doch spätestens seit die Simulation »Silent Service« ebenfalls auf der Schwarzen Liste landete, macht sich Empörung breit, was einer der nachfolgenden Leserbriefe dokumentiert.

Es gibt bereits Anträge auf weitere Indizierungen, bei denen mir offengestanden die Haare zu Berge stehen. Nach dem Willen der Bundesprüfstelle sollen demnächst auch »Gunship«, »Biggles« und »Ghosts'n Goblins« ihren Weg auf die Schwarze Liste nehmen. Zumindest bei Ghosts'n Goblins halte ich das für reichlich unsinnig. Bei diesem Action-Spiel wird zwar auch geschossen, aber

nicht auf Menschen, sondern auf abstrakte Fantasie-Geschöpfe. Sollte dieses Spiel wirklich ein Opfer der Indizierungswut werden, kann man quasi die Hälfte aller Spiele auf die Schwarze Liste setzen. Jedes Schießspiel, und sei es noch so abstrakt, wird dann zum Index-Kandidaten.

Seltene Auswüchse könnten sich in Zukunft ergeben: So ziemlich jedes Abenteuerspiel, bei dem man mit dem Befehl »Kill Orc« kaltbütig ein wehrloses Monster umbringen kann, wäre auch fast schon ein Index-Kandidat. Um das Ganze auf die Spitze zu treiben, könnte man beispielsweise auch »Summer Games« indizieren (da wird bei einer Disziplin nämlich auf Tontauben geschossen).

Die Software-Anbieter nehmen die Indizierungs-Anträge nicht mehr ohne weiteres hin. So will beispielsweise Rushware, der deutsche Distributor von Gunship, bis vor den Europäischen Gerichtshof ziehen, um eine Indizierung zu verhindern. Gleichzeitig schlägt man als Alternative zur Schwarzen Liste eine freiwillige Selbstkontrolle nach dem Vorbild von Kino-Filmen vor.

Ich persönlich würde es sehr bedauern, wenn harmlose Spiele wie Ghosts'n Goblins oder anspruchsvolle Simulationen wie Gunship von der Indizierungswelle erfaßt würden. Die Bundesprüfstelle macht durch solche Anträge nicht gerade einen sonderlich kompetenten Eindruck, da gleichzeitig ernsthaft brutale Spiele wie »Co-bra« und »LA Swat« zur Zeit ungeschoren bleiben. (hl)

Heinrich

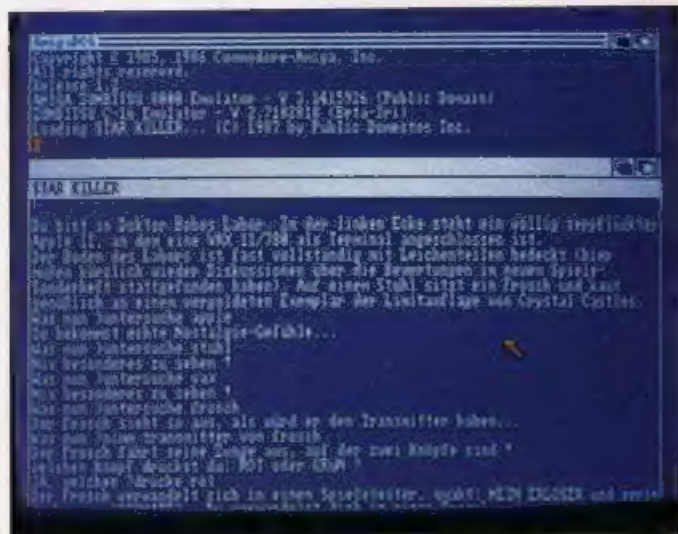
Motivation

Eine Sache, die ich bei den meisten Tests vermisse, ist die Motivation, die man für ein Spiel verspürt. Sie wird leider sehr selten im Test selbst erwähnt, obwohl sie doch sehr wichtig für die Kaufentscheidung ist. Eine weitere Anregung ist der Doppeltest: Ein Vergleich von ähnlichen Programmen wie etwa »Gunship« und »Tomahawk« oder »Uridium« und »W.A.R.«.

(Mike Göbbels, Eschweiler)

Du hast vollkommen recht, die Spielmotivation ist ein sehr wichtiges Kriterium. Bei unserem Wertungssystem wird sie durch die »Happy-Wertung« vertreten. Sie sagt aus, wieviel Spielspaß ein Programm bietet und ob es lange fesseln kann. Die Motivation ist also eingeschlossen.

Die Idee mit den Doppeltests ist gut, hat aber einen Haken. Wir müßten dann nämlich einige Programme so lange zurückhalten, bis ein passendes Doppeltest-Partnerspiel erscheint. Da ginge einiges an Aktualität verloren. Kleiner Trost für Vergleichstest-Fans: Unsere Kollegen von der 64'er praktizieren bei ihren Spielebesprechungen diese Testform. (hl)



Neues von Star Killer: Unser Leser Oliver Wagner aus Sprockhövel hat eine Vorab-Version des Star Killer-Adventures für den Amiga aufgetrieben. Ein Software-Emulator für den Zambitz-Modus ist mit dabei, so daß wir Euch dank Oliver's Hilfe hier ein erstes Bildschirmfoto des Kultspiels präsentieren können.

Größenwahn

Als ich kürzlich im Kleinanzeigenteil der neuen Ausgabe von Happy-Computer blätterte, traf mich fast der Schlag: Auf Seite 134 sah ich die erweiterte Liste indizierter Programme der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Was ich bislang als ein notwendiges Übel empfand, scheint sich langsam in den Himmel des seligen Größenwahns zu erheben. Bisher beschränkten sich die Herren der Bundesprüfstelle darauf, mehr oder weniger extrem gewaltverherrlichende Programme zu indizieren. Doch die neuen Titel in der Liste haben mich zum Teil so aufgeregt, daß ich meiner Wut einfach freien Lauf lassen muß.

Warum die U-Boot-Simulation »Silent Service«? Sicher, es ist ein Kriegsspiel, bei dem man möglichst viele Gegner zerstören muß, doch gibt es noch eine ganze Reihe ähnlich kriegerischer Simulationen. Sogar beim renommierten »Flight Simulator II« kann man sich in den 1. Weltkrieg versetzen lassen und gegnerische Flugzeuge abballern.

Bei den bisher indizierten Titeln kann man argumentieren, daß in den Spielen auf Menschen geschossen wird. Okay, das kann man verstehen. Doch warum wurde dann der Uralt-Klassiker »Protector II« ebenso in die Software-Hölle geschickt (und warum erst jetzt, nach beinahe fünf Jahren)? Weil man die Menschen, die man eigentlich vor den bösen Invasoren aus dem All retten soll, auch abschließen kann? Ich bin gespannt, wie lange es noch dau-

ert, bis die ersten Spiele eingezogen (also verboten) werden und welche Hämmer ich noch auf der Indizierungsliste finden werde.

(Ralf Ramge, Dudenhofen)

Müll

Seit einem Jahr beobachte ich die Spiele-Szene aufmerksam. Damals gefiel sie mir bedeutend besser. Programme wie »Hackers«, »LCP« und »Elite« bestimmten das Bild. Und heute: »Dark Warriors«, »Knight Rider« und »Miami Vice«.

Ich besitze zwar nur einen erweiterten C 16, aber ich finde trotzdem, daß viele C 16-Spiele dem oben genannten Müll überlegen sind.

Der C 16 ist der ideale Spiele-Computer. Das scheint bloß keiner zu merken! Können Sie mir das Gegenteil beweisen?

(Oliver Pünt, Schretstaken)

Die Klage über mangelnde Originalität bei Computerspielen ist sicher berechtigt. Ich bekomme auch Schüttelfrost, wenn ich das 398. Schießspiel der Standard-Klasse sehe. Meine Hoffnungen ruhen da auf ST und Amiga, denn auf diesen Computern kann man ganz neue Spielkonzepte verwirklichen.

Selbst mit 64 KByte ist der C 16 sicherlich ein ganz guter, aber wohl kaum der ideale Spiele-Computer (zum Beispiel vermisse ich Hardware-Sprites). Ich glaube auch nicht, daß es »den« idealen Spiele-Computer überhaupt gibt; so ziemlich jedes Modell hat seine Vor- und Nachteile. (hl)

SUMMERTIME

ZEIT FÜR SPORTSPIELE

TIEBREAKER

von Stefan Müller

Die neueste Tennis-Simulation bietet Ihnen zum einen hervorragende Spielmöglichkeiten (u.a. Lob, Schmetterbälle, Netzscherer, usw.) Außerdem können Sie im Menü ihren Namen, Nationalität, Geschlecht und Farbe des Tennisdreiecks eingeben. Als einmalige Neuheit verwaltet TIEBREAKER die ATP-Weltrangliste, in der Sie sich „hochspielen“ können. 1/2 Spieler-Modus ist natürlich selbstverständlich; ein Joystick ist erforderlich. Für C-64 und C-128 auf Kassette/Diskette

19.95

SOCCER

von W. + H. Theis

Endlich gibt's auch für Ihren ST ein Fußballspiel. SOCCER bietet Ihnen nicht nur 1/2-Spieler-Modus und variable Spielzeit, sondern einen kompletten Turniermodus für 1-6 Spieler mit automatischer Tabelle. Für ATARI ST (mit Farb- od. Schwarzweiß-Monitor) und demnächst für AMIGA.

49.95



KARATE KING

von Marc Ebner



Das Super-Karate für Ihren AMIGA ist endlich da! Hervorragende Hintergrundgrafiken, exzellente Animation + digitalisierte Soundeffekte sorgen für fernebstliche Stimmung. Für AMIGA (500, 1000, 2000) KARATE KING gibt es auch für ATARI ST (29.95) und COMMODORE PLUS/4 (18.95)

49.95

SOMMER OLYMPIADE

von Udo Gertz



Die Fortsetzung der sensationellen Winter Olympiade mit acht mindestens genauso guten Disziplinen (u.a. Radsport, Stabhochsprung, Turmsprung und Wildwasserkanu) und dem gleichen festlichen Rahmen (Eröffnungszeremonie, 1 bis 4 Mitspieler, Wahl der Landesfarben & Hymnen, usw.) - ein MUSS für alle C-16 u. PLUS/4 Besitzer!

29.95

Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. KINGSOFT-Spiele erhalten Sie überall, wo es gute Software gibt.

SPITZEN-SOFTWARE

KINGSOFT

MADE IN GERMANY

F. Schürer · Schnackebusch 4

5106 ROETGEN

☎ 02408-5119 (nicht aufgeben!)

Telefax 02408-5213

Händleranfragen erwünscht!

WANTED
KINGSOFT sucht
PRO
GRAMMIERER
für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.

KINGSOFT



Der Wizard mixt die gefangenen Farben zusammen



Wixhall und Catelife haben schon ein paar Extras ergattert

Der Zauberer Wiz und seine Wunder-Katze lebten seit vielen Jahren in Wizworld, einer friedlichen und glücklichen Welt. Doch der böse Zark und seine Schergen haben Wizworld überfallen. Ihr Ziel: die bunte Welt in einen langweiligen, grauen Ort zu verwandeln. Das scheint den bösen Buben auch zu gelingen. Wizworld ist grau und düster geworden und Wiz muß sich beeilen, um seine Heimat zu retten. Er verwandelt sich in eine grüne Kugel, die mit mächtigen Sprüngen hüpfen kann und sich «Wizball» nennt.

Um jeweils einen Teil von Wizardworld vom Grauschleier zu befreien, muß unser Held einen Kessel mit einer Farbe füllen. Es gibt jeweils eine Elage von Wizardworld, auf der man eine der drei Grundfarben rot, grün und blau sammeln kann. Diese Elagen sind durch Röhren miteinander verbunden.

Wenn der Witzball einen roten Farbtopf füllen soll, muß er nur rote Farbe sammeln. Ist beispielsweise ein Kessel mit lila Farbe gefüllt, muß er sowohl rote als auch blau sammeln, da diese beiden Farben lila ergeben, wenn sie gemischt werden.

Fieser Farben-Klau

Doch die Mannen des bösen Zark machen Wizworld unsicher und gefährden das Leben des Wizball, der zum Glück zurückschießen kann. Einige Gegner machen eine seltsame Verwandlung durch, wenn sie von Wizball getroffen werden: aus ihnen wird eine grüne Perle. Diese Perlen sollte Wizball unbedingt sammeln, denn je mehr er erwischt, desto mehr Extras und Zusatzwaffen kann er sich leisten. Je nachdem, wie viele Perlen man gehortet hat, leuchtet ein bestimmtes Icon auf.

Wizball

**Grafik, Sound und Spielidee vom Feinsten:
Wizball ist schlichtweg eine Wucht.**

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

GRAFIK	92 ★	
SOUND & MUSIK	92 ★	
HAPPY-WERTUNG	92 ★	

Heinrich: »Ein Prachtspiel«

In diesem Monat habe ich eine ganze Reihe von Action-Spielen auf den Tisch bekommen, doch Wizball ist in jeder Hinsicht mit Abstand das Beste. Zunächst einmal je einen Preis für Idee, Spielprinzip und den fantastischen Zwei-Spieler-Modus. Doch auch allein wird man gnadenlos von diesem Top-Programm gefesselt. Die Aufgabe ist einfach sehr reizvoll, nicht allzu leicht und immer wieder motivierend.

Das Prädikat »Spitzenklasse« verdient sich Wizball nicht zuletzt auch wegen Grafik und Sound. Vor allem die Grafik ist schlichtweg eine Wucht. Was hier an Farbspieleereien, Sprites, Animation und Scrolling geboten wird, ist fantastisch. Und dabei packen die Programmierer die ganze Pracht noch komplett in den Speicher des C 64. Die Akustik kommt auch nicht zu kurz: verschiedene, gut komponierte Musikstücke gesellen sich zu starken Sound-Effekten.

Wizball gehört meiner Meinung nach jetzt schon zu den besten Spielen, die der Jahrgang 1987 zu bieten hat.

Boris: «Dem Himmel sei
Dank:

In den letzten Wochen sah es ein wenig düster aus in der C 64-Szene. Neben der siebzehnten Breakout-Variante und mehr schlechten als rechten Umsetzungen älterer Spielhallenautomaten gab es eigentlich nichts Besonderes mehr. Ingeheim dachte ich mir schon: Sind die Programmierer jetzt am Ende? Sind die Möglichkeiten des C 64 ausgeschöpft? Und dann kam die Rettung in Form von Wizball.

Ich kann Wizball nicht hoch genug loben: Musik und Sound, Grafik und Animation sind vom Allerfeinsten, ohne daß der Spielwitz darunter zu leiden hat (ein Extra-Lob für die High-Score-Musik). Oft genug knallen Programmierer den Speicher mit tollen Effekten voll, vergessen aber ein fesselndes Spiel zu integrieren. Bei Wizball ist dies nicht der Fall, denn hier ergänzen sich Effekte und Spiel zu einem Software-Erlebnis, das man erleben haben muß.

Wenn das Programm kein Hit wird, verstehe ich die Welt nicht mehr.

Durch schnelles Rütteln am Joystick wählt man ein Icon aus. Zu Beginn sollte man sich Bewegungshilfen beschaffen. Der ständig springende Wizball ist nämlich schwierig zu kontrollieren und nach entsprechender Extra-Wahl kann man ihn ohne jegliche Hüpferei bequem steuern; er kann sogar in der Luft schweben. Sobald ein Wizball ein Leben verliert, verlassen ihn alle mühsam erarbeiteten Extra-Kräfte. Mit dem nächsten Leben muß man also wieder von vorne anfangen. Der Vorrat an Farbe, den man bisher gesammelt hatte, bleibt aber erhalten.

Mit einem bestimmten Icon kann Wizball seine Katze als Hilfe herbeizaubern. Sie wird auch in eine grüne Kugel verwandelt, die Catelite genannt wird und Wizball ständig begleitet. Hält man den Feuerknopf gedrückt, kann man Catelite unabhängig von Wizball bewegen. Bewegt man den Joystick, ohne den Knopf zu drücken, steuert man Wizball und Catelite folgt ihm automatisch.

An die Farben heranzukommen, ist gar nicht einfach. Herumfliegende Farbkugeln müssen zuerst abgeschossen werden, bevor sie als Tropfen auf den Boden fallen. Nur Catelite kann Farbtropfen aufsaugen; Wizball hat diese Fähigkeit nicht. Dieses muntere Spielchen geht so lange, bis der Farbtropf ganz gefüllt ist. Dann folgt eine Bonusrunde, in der man viele Zusatzpunkte verdienen kann. Diese Runde dauert so lange, bis Wizball von einem Angreifer berührt wird. Er verliert dadurch aber nicht eines seiner Leben; die Bonusrunde wird lediglich abgebrochen. Durch pausenloses Ausweichen und Schießen sollte man gerade hier versuchen, sehr weit zu kommen. Nach einer ganzen Reihe von geometrischen Formationen

kommt nämlich ein Ebenbild von Wizball angefliegen. Gelingt es, diesen Doppelgänger abzuschließen, bekommt unser Held gar ein Extra-Leben spendiert. Extra-Leben kann man gar nicht genug sammeln, denn auf späteren Levels wird das Spiel ganz schön schwierig. Sogar die Farbtropfen fangen dann an, zurückzuschießen!

Schließlich folgt eine Atempause im Labor des Zauberers, der sich vorübergehend vom Wizball in den Wiz zurückverwandelt und die gewonnene Farbe in einen Zauberspruch rührt. Während man zuschaut,

wie dieses magische Stüppchen gebraut wird, darf man sich ein Geschenk aussuchen: eines von mehreren Extras, das auch dann erhalten bleibt, wenn man ein Leben verliert!

Doch Vorsicht beim Farbensammeln: Mitunter tauchen andersfarbige Schummel-Tropfen auf, deren Berührung angenehme, aber auch lästige Auswirkungen haben können. Eine Tropfenart spendiert Ihnen zum Beispiel ein Extra-Leben, andere machen dafür die Hintergrundgrafik unsichtbar oder lassen den treuen Gefährten Catelite verrückt spielen!

Das Spiel um den Zauberer, der die Farben in eine graue Welt zurückzaubern muß, stammt von zwei prominenten Autoren. Chris Yates und John Hare verfaßten bereits den C 64-Hit «Parallax». Ihr neues Spiel Wizball überrascht neben technischer Brillanz und einem ungewöhnlichen Spielprinzip durch die raffinierte Steuerung. So kann ein Spieler allein Wizball und Catelite gleichzeitig kontrollieren. Es gibt aber auch einen Modus, in dem ein Spieler Wizball steuert, während der andere gleichzeitig Catelite übernimmt.

Wizball läßt sich nicht so leicht in eine Schublade zwängen. Es erfordert Geschick bei der Steuerung, bietet reichlich Action und verlangt auch etwas Taktik bei der Wahl der Extras. Am Anfang ist man auch ein wenig verwirrt, doch spätestens nach einem halben Stündchen hat man mit dem Spielprinzip keine Probleme mehr. Wizball spielt sich einfach anders als die meisten Programme, die wir Tag für Tag auf den Tisch bekommen und ist ein schöner Beweis dafür, daß die Programmierer ihr Ideen-Pulver noch lange nicht verschossen haben. (hl)



Das Software-Paradies in Köln

Geschäftsführer: W. Schließe
Postfach 410866
5000 Köln 41
Tel.: 0221/404443

C 64	Kass.	Disk.
10th Frame	28,50	39,50
500 ccm Grand Prix	37,50	52,50
Acro Jet	27,50	38,50
Army Moves	24,50	32,50
Auf Wiedersehen Monty	27,50	36,50
Cyborg	26,50	39,50
Death or Glory	28,50	46,50
Dogfight 2187	29,50	39,50
Express Raiders	28,50	38,50
Enduro Racers	35,50	47,50
Flash Gordon	14,50	—
Grayfoll	29,50	38,50
Gauntlet II Deeper Dunge.	13,50	18,50
Mario Brothers	24,50	—
Saracen	25,50	33,50
Samurai Trilogy	27,50	37,50
Thanatos	27,50	29,50
Twin Tornado	26,50	35,50

ATARI ST	Disk.
10th Frame	56,50
Arkanoid	38,50
Gold Runner	69,50
Renegade	33,50
Shuttle II	79,50
Transylvania	32,50
Werner, mach hin	47,50

Amiga	Disk.
Balance of Power	78,50
Deja Vu	83,50
Sindbad	88,50
Starglider	88,50

ATARI XL	Kass.	Disk.
Arkanoid	26,50	37,50
Colossus Chess	27,50	38,50
Fields of Fire	—	39,50
Fight Night	28,50	38,50
Gauntlet II Deeper D.	14,50	—
Jewels of Darkness	42,50	52,50
Phantom	24,50	29,50
Tomahawk	28,50	39,50

C 16	Kass.
Sam. Fox Strip Poker	21,50
Phantom	24,50
Fighting Warrior	29,50
Exploding Fist	18,50
Gold Rush	6,90
Gun Law	9,50
The Way of the Tiger	19,50
Ghost'n Goblins	18,50

GPC	Kass.	Disk.
500 ccm Grand Prix	34,50	43,50
Arkanoid	27,50	38,50
Calibre	28,50	39,50
Gauntlet II Deeper Dunge	14,50	18,50
Express Raiders	28,50	38,50
Haward the Duck	20,50	39,50
Space Harrier	28,50	34,50
Super Cycle	29,50	39,50

• 24-Stunden-Bestellservice (Anrufbeantworter)

WICHTIG. Bitte immer Computertyp angeben!

- schnelle Lieferung und supergute, günstige Preise
- Lieferung nur per Post
- Bezahlung durch Nachnahme oder Vorkasse (Verrechnungsscheck) bis DM 80,- Bestellwert DM 5,- Gebühr, darüber frei Haus
- Bei Lieferung ins Ausland grundsätzlich DM 10,- Gebühr
- Fordern Sie noch heute unsere aktuelle kostenlose Preisliste an
- Gegen DM 1,50 in Briefmarken erhalten Sie unser Gesamtwerk

Telefon
0221/404443

WEST CONFERENCE DIVISION 2 - HEINI 05											
FORWARDS											
LINES			L-WING			CENTER			R-WING		
OF	DE	TP	OF	DE	TP	OF	DE	TP	OF	DE	TP
1			HURLEY			SCHAFER			LUCAS		
056	045	101	22	16	38	03	03	12	25	26	51
2			HISCHOFF			SCHAFER			MICHAELS		
055	038	093	14	14	28	14	02	16	27	22	49
3			HILL			TERRANDO			PFINOW		
022	034	056	02	15	17	07	13	20	13	06	19
DEFENSE											
LINES			L-DEFENSE			R-DEFENSE					
OF	DE	TP	OF	DE	TP	OF	DE	TP			
1			NEVLON			PENLA					
019	048	067	16	31	47	03	17	20			
2			ROBINSON			WENTZING					
026	020	048	14	04	18	14	16	30			
3			LOCKE			BASSER					
019	036	055	03	23	26	16	13	28			
SCHEDULE CHANGES: 10/24/00 2:00 PM CHANGES: 10/24/00											



Wählen Sie die richtige Mannschaftsaufstellung ...

... um gegen die Computer-Teams zu bestehen

Eine Sportart ist von den Programmierern seit Jahren sträflich vernachlässigt worden, obwohl sie sich für rasante Computerspiele geradezu anbietet: Eishockey. Das harte Spiel um die rauen Burschen wurde jetzt von einem amerikanischen Team für C 64, MS-DOS-PCs und Apple II konvertiert. »Superstar Ice Hockey« ist erfreulicherweise besonders vielseitig ausgefallen. Es macht Sie zum Boß einer Eishockey-Mannschaft, die in der nordamerikanischen Profi-Liga spielt. Außer Geschick müssen Sie auch Strategie beim Spielerkauf beweisen und die Taktik während des Spiels bestimmen.

Der Weg zur Meisterschaft ist lang: Es gibt vier Liga-Gruppen mit je fünf Mannschaften. Nach den Gruppenspielen (jeder gegen jeden) kommen die ersten beiden jeder Gruppe in die sogenannte Play-Off-Runde. Die letzten acht Mannschaften spielen dann im K.O.-System gegeneinander: Wer verliert, scheidet aus und wer gewinnt, erreicht die nächste Runde. So kann man das Endspiel erreichen und sich hier durch einen Sieg die Meisterschaft holen.

Bevor es aufs Eis geht, können Sie Ihr Team verbessern. Durch das Einsetzen von »Trading Points« darf man neue Spieler einkaufen, einen Spielertausch mit einem anderen Team versuchen oder die ganze Mannschaft ins Trainingslager schicken. Jeder einzelne Spieler Ihres Kaders hat bestimmte Stärken im Angriff- und Abwehr-Bereich. Während des Spiels macht sich das zum Beispiel dadurch bemerkbar, wie schnell ein Spieler übers Eis zwischen kann oder wie genau seine Schüsse sind. Sogar das Alter der Spieler wird berücksichtigt.

Über insgesamt neun Spielzeiten lang merkt sich das Programm Ihre Leistungen. Nach

Superstar Ice Hockey

Eine Eishockey-Simulation mit allem, was dazugehört — Strafbank inklusive.

jeder Partie wird der aktuelle Stand auf Diskette gespeichert. Sie bekommen vom Programm Wertungen für jede einzelne Saison und auch eine Gesamtbeurteilung.

Auf dem Eis geht es hoch her. Es wird immer nur ein Ausschnitt der Spielfläche gezeigt, der dahin gescrollt wird, wo der Puck gerade liegt. Jede Mannschaft hat fünf Feldspieler und einen Torwart. Sie können entweder den Mittelstürmer oder den Torwart Ihrer Mannschaft steuern — wenn Sie wollen sogar beide

gleichzeitig. Mit dem Mittelstürmer können Sie beliebig übers Feld fegen und so selber entscheiden, ob Sie lieber hinten in der Abwehr aushelfen oder im Angriff Impulse geben wollen. Im Gegensatz zu vielen anderen Sportspielen wechselt die Steuerung nicht, wenn ein anderer Spieler Ihrer Mannschaft den Puck erhält. Sie kontrollieren immer den selben Spieler und sind so auf gutes Zusammenspiel mit den computergesteuerten Team-Kollegen angewiesen.

C 64 (MS-DOS, Apple II)
70 bis 90 Mark (Diskette)

GRAFIK	55 ★
SOUND & MUSIK	33 ★
HAPPY-WERTUNG	89 ★

Heinrich: »Genau richtig«

Endlich gibt es eine sehr gute Eishockey-Simulation. Turbulent wird es, wenn zwei Spieler gleichzeitig versuchen, das Computer-Team zu bezwingen. Da man auch gegen 19 Computer-Teams in spannenden Liga-Partien und Play-Offs antritt, wird das Programm auch für Solo-Spieler nicht so schnell langweilig.

Wer gute Mannschaftssportspiele schätzt, für den ist Superstar Ice Hockey ein Muß.

Anatol: »Eiskalt!«

Viele Sportspiele kranken daran, daß sie einfach zu unrealistisch sind. Anders wiederum sind schon wieder so realistisch, daß Sie dadurch fast unspielbar werden. Superstar Ice Hockey hingegen ist eine erfreuliche Mischung aus Simulation und Action. Die gegnerischen Mannschaften spielen so gut, daß Sie schon all Ihr Joystick-Können (und ein paar Fouls obendrein) einsetzen müssen.

Vom Paß bis zum Heber beherrschen die Bildschirm-Spieler ein anständiges Schuß-Repertoire. Der Puck prallt auch realistisch an der Bande ab. Kerlige Bodychecks dürfen nicht fehlen: Wenn Sie den Puck nicht gerade selber führen, können Sie einem Gegenspieler einen liebevollen Hieb versetzen. Nach einem Treffer fällt der Attackierte auf die Nase und kann eine Weile lang nicht ins Geschehen eingreifen. Bei jedem Check gehen Sie aber das Risiko ein, daß der Schiedsrichter das wüste Treiben nicht länger mitansieht und abpfeift. Das erappte Raubbein muß dann auf der Strafbank Platz nehmen.

Vom Abseits bis zum Bully werden auch ansonsten alle wichtigen Eishockey-Regeln berücksichtigt. Superstar Ice Hockey kann man deshalb ruhigen Gewissens als Simulation bezeichnen. Dazu kommt, daß man bei jeder Spielunterbrechung die taktische Marschroute für sein Team bestimmen darf. So kann man den computergesteuerten Mitspielern Anweisungen geben, falsch auf Angriff zu spielen oder sich hinten reinzustellen, um einen Vorsprung über die Zeit zu retten. Sie können diese taktischen Entscheidungen selber treffen oder sich diese Arbeit vom Computer abnehmen lassen.

Es gibt noch eine ganze Reihe weiterer spielerischer Details, die in den beiden vorzüglichen, englischsprachigen Handbüchern erläutert werden. Und wer abseits des Liga-Stresses mal gemütlich eine Trainingspartie spielen will, darf dies gerne tun. Hier kann man auch gegen einen menschlichen Partner antreten oder gar zu zweit gegen den Computer spielen. Bei letzterer Variante steuert der erste Spieler den Torwart und der zweite den Mittelstürmer.

(hl)

So schwer ist keine Trickfilmfigur zu fangen — jetzt endlich wurde sie geschnappt!

ROAD RUNNER

Der Spielhallen-Tophit, der die Schnelligkeit und Spannung dieses klassischen Comic-Duells wieder aufleben läßt!



Jung oder alt, Jeder freut sich über die Tricks, mit denen der verschlingene Road Runner den armen Wile E. Coyote an der Nase herumführt und total aus dem Konzept bringt. Er schafft es doch, oder? ...

Hier ist Eure Chance, es wirklich herauszufinden! Übernehmt Road Runner's Rolle in diesem Comic-Spiel und treibt die Jagd und den Geschwindigkeitsrausch bis zur absoluten Perfektion! Schiebt durch die Canyons und entlang den Highways, immer der Vogelfeuer-Spur nach, die vor Euch liegt. (Ist das die erste Falle?) Ihr müßt den herabstürzenden Trucks ausweichen und dürft dabei aber nicht die gefährlichen Minen und die federsträubenden Ölpumpen aus den Augen verlieren. Welche feigen Pläne hat der dünne Wile E. Coyote noch ausgeheckt, der in seinen hinterlistigen Verstecken auf den Moment wartet, sich endlich seine heißersehnte Leibspelse «Road Runner mit Pommes frittes» schmecken zu lassen?

Wir sind sicher, Ihr werdet all diesen schmutzigen Tricks und Fallen entkommen, mit Leichtigkeit, Grazie und einem arroganten »Beep, Beep«. Auf jeden Fall braucht Ihr Nerven aus Stahl, die Reflexe einer Wildkatze und die Schnelligkeit des flinksten Vogels auf zwei Beinen, sonst ist es aus und vorbei mit »Beep, Beep«!

CBM 64/128

ATARI ST

SPECTRUM 48K

AMSTRAD



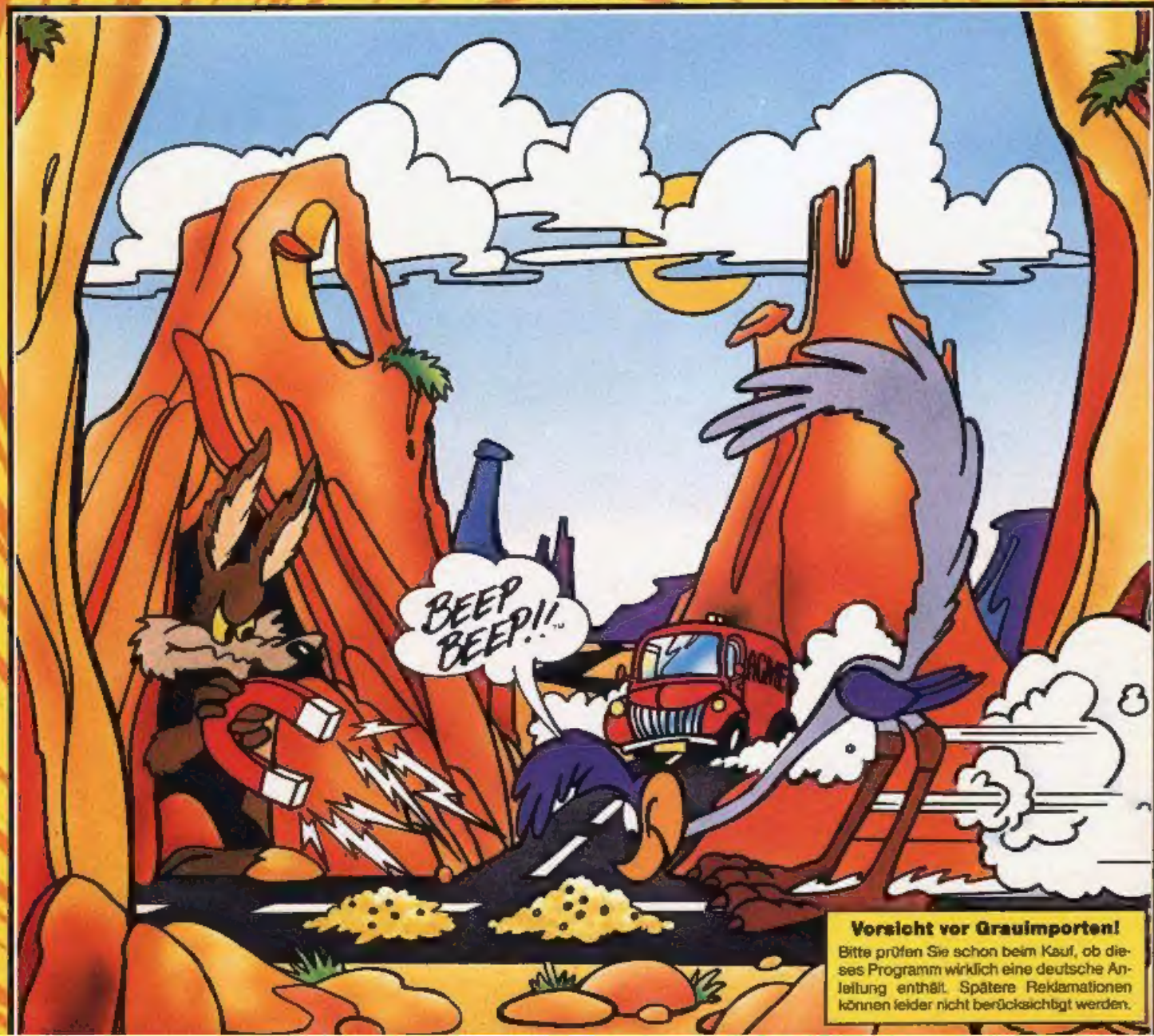
© 1986 Warner Bros. and Atari Games Corporation. All rights reserved.
Trademark of Warner Bros. used by Atari Games Corporation under license.



SCREENSHOTS FROM ARCADE VERSION



U.S. Gold Computerspiele GmbH,
An der Gimpesbrücke 24,
4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware
Minivertrieb: MICRO-WINDOWS
Distribution in Österreich: Kamesoft



Vorsicht vor Grauiporten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Die berühmtesten Text-Abenteuerspiele haben wir seit Jahren Infocom zu verdanken, einem amerikanischen Softwarehaus, das mittlerweile einen Kult-Status genießt. In ihren Spielen wird man quasi zur Hauptfigur in einem Roman und kann den Handlungsablauf beeinflussen. Sei es in Krimi-Klassikern wie »Suspect«, magischen Abenteuern wie »Spellbreaker« oder Science-fiction-Geschichten wie »Planetfall«. Lediglich die Fans von gruseligen Horror-Stories sind ein wenig zu kurz gekommen. Das bislang einzige gespenstische Infocom-Adventure namens »Moonmist« handelt »nur« von altmodischen Geistern und nimmt sich dabei nicht allzu ernst. Ein richtiger Nervenkitzler, der selbst harte Stephen-King-Fans in Angst und Schrecken versetzen kann, fehlte bislang.

Doch jetzt wird es ernst, liebe Abenteuer-Freunde. *The Lurking Horror* (der lauernde Horror) ist da, ein Grusel-Abenteuer mit so ziemlich allen modernen Schreckensgestalten, die man sich so wünschen kann. Das Schauerstück wurde von Routinier Dave Lebling inszeniert, der zu den Gründern von Infocom gehört.

Die Story ist (wieder einmal) vom Feinsten. Sie sind Student an der G.U.E.Tech-Universität und haben eine lange Nacht vor sich. Bis morgen müssen Sie nämlich eine zwanzigseitige Arbeit vorlegen, von der bislang lediglich die Überschrift fertig ist. Also kehren Sie am Abend in das Uni-Gebäude zurück, um die Arbeit zu schreiben. Doch diese Nacht bringt so manche Überraschung. Da wäre zum Beispiel der Schneesturm, der mittlerweile aufgekommen ist und ein Verlassen des Gebäudes nahezu unmöglich macht.

**MS-DOS (Atari XL/XE/ST, Amiga, Apple II,
C 64, Macintosh, Schneider CPC)
79 bis 89 Mark (Diskette)**

Heinrich: „Solide Leistung“

Endlich mal ein ordentliches Horror-Adventure von Infocom! Schlaflose Nächte hat es mir allerdings nicht bereitet. Denn obwohl Dave Lebling mit den schönsten Schauerfiguren aufwartet (mein Liebling ist der Zombie-Raumpfleger), ist die Atmosphäre nicht optimal (wenn auch sehr gut). Meiner Meinung nach passen Universitäts- und Computerkram nicht ganz zu dem Gruselkram.

Alles in allem ist The Lurking Horror ein Adventure der Oberklasse, wie man es von Infocom nicht anders gewohnt

ist. Die meisten Rätsel und Probleme lassen sich in diesem Horror-Mix auf verblüffend logische Art und Weise lösen. Wer ein wenig Fantasie hat, wird nach wenigen Stunden schon recht weit kommen.

Die Lurking Horror fehlt letztendlich die ganz große Klasse, ist aber unterm Strich ein empfehlenswertes Spiel mit ebenso guten wie anspruchsvollen englischen Texten. Ein heißer Tip vor allem für Grusel-Fans, die sich auch mal amüsieren wollen. Alte Infocom-Liebhaber werden sich das Programm ohnehin schleunigst besorgen.

The Lurking Horror

Hoppla, hier spukt's! Infocom entführt Sie zu einer kleinen Horrornacht in den Untergrund einer Universität.

Infinite Corridor

Score: 00 Moves: 301

Jump into container.
The plastic containing floor was.

The maintenance man starts with maniacal intensity at your throat.

Whit man with axe
The first axe chops into his chest, where it sticks. Ed Ames would be proud.
The force of the blow shatters him a bit. He locks down at the impact, with
certain perplexity, then pulls it free, the sound making a sickening sucking
sound.

The maintenance man starts with maniacal intensity at your throat.

Open wall
It pours out and spreads like ants at a picnic. The floor is now covered from
wall to wall with slippery floor wax. The maintenance man, who ought to get
closer to you, enters the waxed part of the floor. He begins to slip and
slide, barely able to maintain his balance, much less advance.

The maintenance man continues slipping, falling, standing, and so on. He
reminds you of a badly made window toy.

Inside Room
Score: 00 Moves: 301

Weakness tree
It's a small peach tree planted in a very large tub of earth. It appears
healthy, although as it is winterlike, the tree has no leaves.

The shape drops out of view.

Dig earth
[with the knife]
You root around in the dirt for a while, when you encounter something hard.
Further exploration reveals it to be a dried, chewed looking human hand.

You hear, on the ladder outside, hard claws painfully climbing towards the
dome entrance.

Examine hand
The hand is very old. It's dry and very light, mummified in fact. There are
stains, scars, and dried blood on it. There is a tattoo on the back of it. The
hand appears to have been severed by the application of very sharp teeth,
perhaps an animal's.

The creature enters the dome, screaming viciously at you. Its claws reaching
out to grab and rend.

Zwei schöne Grusel-Szenen aus »The Lurking Horror«

ten hat. Doch damit nicht genug: Es gibt Zugänge zu noch tiefer gelegenen Gängen und Räumen... wollen Sie sich das wirklich ansehen?

Das Grauen lauert nicht nur im modrigen Keller, sondern auch

GRAFIK	0 ★	
SOUND & MUSIK	0 ★	
HAPPY-WERTUNG	88 ★	

Boris: „Nicht zu fassen“

Infocom ist im Augenblick ja ganz schön produktiv. Kaum hat man sich bei »Bureaucracy« eingespielt, kommt schon wieder was Neues. Daß die Qualität darunter nicht leidet, beweist The Lurking Horror sehr deutlich. Natürlich kann man von einem Textadventure keine Schockeffekte wie von einem Gruselfilm erwarten. Mir lief jedoch während des Spiels oft genug ein kalter Schauer über den Rücken. The Lurking Horror ist in meinen Augen nicht allzu schwer, angenehm gruselig und oft auch befreiend witzig.

Anatol: »Grusel garantiert«

The Lurking Horror ist ein richtig schön unheimliches Adventure. Die Atmosphäre kommt in den Texten sehr gut rüber. David Lebling steht sprachlich einem guten Schriftsteller um nichts nach; er versteht es, dem Spieler eine richtige Gänsehaut zu verpassen. Ein kleiner Tip für ein besonders stimmungsvolles Spiel: Laden Sie The Lurking Horror nur spät nachts, mit einer Kerze als einzigen Beleuchtung und einem kleinen Bruder, der sich von Zeit zu Zeit von hinten anschleicht und Sie so richtig erschreckt.

Stationfall

Sie haben es geschafft: Die ganze galaktische Raumflotte ist stolz auf Sie. Nachdem Sie in »Planetfall« als Fähnrich siebter Klasse dem Planeten Residia vor dem drohenden Untergang gerettet haben, sind Sie zum Leutnant erster Klasse befördert worden. Sie sind jung, dynamisch und erfolgreich, aber Sie haben sich gründlich verrechnet.

»Planetfall allein ist es schon wert, sich einen Computer zu kaufen«, schrieb die amerikanische Zeitung »Memphis Magazine«. Ob auch der Nachfolger »Stationfall« diese Erwartungen erfüllen kann?

Der Parser ist, wie von Infocom gewohnt, vom Feinsten. Er läßt kaum Wünsche offen, bis auf eine Ausnahme: Warum kann man »examine« nicht, wie schon bei einigen anderen Infocom-Titeln, mit »x« abkürzen? Dies ist aber auch schon wieder der einzige Mangel, den man beim Parser feststellen kann. Es gibt ganz selten Eingaben, die wie bei vielen anderen Adventu-

```

Robot Pool                                     Score: 3          Moves: 4659
performing extension reads. Nelson
  You can't see the robot in the third bin very well, because he's crouched
  in the corner. He's a short robot, and he seems to be playing marbles.

Pick at slot
Totally ordinary looking slot.
  The third robot looks up from his marbles, jumps to his feet, and starts
  waving wildly. It's Floyd. your robotic companion from Resida! (Footnote 3)
  You've seen him only occasionally since he opted for assignment in the Stellar
  Patrol those five long years ago.

>insert form in slot
Which form do you mean, the Class Three Spacecraft Activation Form GB-84-V,
the Robot Use Authorization Form JZ-59-G, or the Assignment Completion Form
GX-17-T70

>robot
The form is swallowed up, followed by a long pause for triple-redundancy
processing. You hear a recorded voice. "Authorization approved. Type the bin
number on the desired robot."

  Floyd jumps up and down saying, "Oh boy oh boy oh boy pick Floyd pick Floyd
  pick Floyd!"

```

```

Spacetruck                               Journal @           Moves: 4760
Floyd notices a mouse scurrying by and tries to hide behind you.

Enter
Spacetruck
This is a twelve-meter rig, the largest Class Three spacecraft made, with
seats for a pilot and copilot. Below the viewport is a space band radio, a red
button for activating the emergency beacon, plus a slot and keypad for
controlling the autopilot. The hatch is open and the rear of the truck is
empty of cargo.

You can see a survival kit here.
Floyd follows you.

Release hatch
Okay, the spacetruck hatch is now closed.

Exit screen
You are now in the pilot seat. Floyd clambers into the copilot seat. His feet
dangling a few centimeters short of the floor. "Let Floyd launch the
spacetruck! Please?" Floyd has not crashed a truck in over two weeks!"

>floyd, launch the truck
"Floyd changed his mind. Controls too scary-looking."

>insert coin to slot

```

Ein erstes Wiedersehen mit Floyd ...

Statt aufregender Abenteuer erwarten Sie der wenig herausfordernde galaktische Papierkram und öde Büroarbeit. Es sieht so aus, als ob Sie nach Ihren Abenteuern direkt ins Nirwana befördert worden sind.

Soeben haben Sie den Auftrag erhalten, auf der nahegelegenen Raumstation Gamma Delta Gamma ein Formular für einen Formularantrag zur Abholung eines Formularordners abzuholen. Alles klar? Als Sie auf der Station ankommen, bemerken Sie jedoch Dinge, die Ihnen nicht so ganz geheuer vorkommen. Beispielsweise ist die gesamte Besatzung der Raumstation verschwunden und viele Dinge auf der Station verhalten sich nicht so, wie sie sollten ...

So beginnt ein neues Science-Fiction Abenteuer von Infocom. »Stationfall« ist, wie bei Infocom so üblich, ein reines Textadventure. Es ist die Fortsetzung von Planetfall und wimmelt nur so von Anspielungen auf »Planetfall« und »Hitchhikers Guide to the Galaxy«. Sie können Stationfall aber auch ohne Vorkenntnisse spielen, es verliert dadurch kaum an Witz.

Die Rätsel von Stationfall sind nicht so schwer zu lösen wie die des Hitchhiker's Guide. Sie sind eher komplex als schwierig, bergen aber doch einige Kopf-
nüsse.

Überschlagen hat sich Info-
com diesmal mit den Beilagen:
Drei Formulare, ein aufnehmbares
Abzeichen der Stellar Patrol
(bald der Jackenschmuck jedes
fanatischen Stationfall-Spielers)
und Blaupausen liegen der

Packung bei. Die Blaupausen sind detaillierte Pläne der Raumstation, was dem Spieler das Kartographieren erspart.

Sie können sich also sofort auf das Lösen der Puzzles verlegen. Ohne diese Beilagen kommt man bei Stationfall nicht weit.

res mit einem lapidaren »I can't understand you« abgetan werden.

Der Autor von Stationfall ist Steve Meretzky, der schon viele Adventure-Freaks mit Werken wie »Hitchhiker's Guide to the Galaxy«, »Sorcerer« und »Leather Goddesses of Phobos« zur Verzweiflung gebracht hat. Steve hat mit Stationfall einen Geschwindigkeits-Rekord bei Infocom aufgestellt. Nachdem er Leather Goddesses of Phobos veröffentlicht hatte, brauchte er nur fünf Monate für Stationfall.

Der größte Geniestreich bei Stationfall ist Floyd, der wohl liebenswerteste Roboter der ganzen Galaxis. Das einzig Problematische an ihm ist, daß er sich derart linkisch und unbeholfen verhält, daß er eigentlich zu nichts zu gebrauchen ist. Floyd tauchte schon in Planetfall auf, um dem Spieler auf seine nette, etwas unbeholfene Art das Leben schwer zu machen. In Stationfall geht der Spuk sogar noch weiter: Floyd trifft den Roboter Plato, einen neuen Freund. Plato ist ein Bücherwurm und verwaltet die Bibliothek der Station. Außerdem gibt es noch Roboter, deren Aufgabe es ist, Löcher in der Außenhaut der Station zu reparieren. Unglücklicherweise haben die Roboter Sie für eine solche Wand, was relativ katastrophale Folgen für Sie haben kann.

Was bei diesem Aufeinandertreffen der schusseligsten Roboter der Galaxis herauskommt, sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen. (al)

**MS-DOS (Atari XL/XE/ST, Amiga, Apple II,
C 64, Macintosh, Schneider CPC)
79 bis 89 Mark (Diskette)**

GRAFIK	0 ★	
SOUND & MUSIK	0 ★	
HAPPY-WERTUNG	86 ★	<div></div>

Anatol: «Floyd für Fortgeschrittene»

Wer schon Planetfall mochte, kommt an Stationfall nicht vorbei. Es hat eine sehr dichte Atmosphäre, knifflige Probleme, einen nach wie vor kaum übertroffenen Parser und bietet dem Spieler viele Stunden Spielspaß. Hier kann man sogar behaupten, daß der Nachfolger den Vorgänger noch übertrifft. Was mich dann völlig für Stationfall eingenommen hat, waren die Fußnoten. Jedem Hichhikerspieler sind diese bissigen Kommentare noch gut bekannt. In Stationfall wird in jeder Fußnote noch auf eine weitere verwiesen.

Besonders schön sind auch diesmal wieder die Packungsbeigaben, mit denen der Käufer belohnt wird und ohne die man das Spiel nicht lösen kann. Wer ein Liebhaber von heißendem Witz ist, wird von Stationfall begeistert sein.

Boris: »Albern, aber gut«

Nach Testberichten zu Leather Goddesses, Hitchhikers Guide, Bureaucracy und Hollywood Hijinx habe ich langsam Probleme, mir immer neue Superlative für die witzigen Infocom-Adventures auszudenken. Also sage ich mal ganz objektiv: Stationfall ist ein weiterer Schritt nach vorne für Infocom, denn die Handlung ist erfrischend neu und nicht einfach ein Aufguss des alten Planetfall, wie man vielleicht vermuten könnte. Sogar die ernstesten Szenen werden durch Floyd, den Roboter mit dem Gemüt eines sechsjährigen Kindes, zum reinsten Science-fiction-Slapstick. Ein Beispiel: Wenn man einen Spielstand speichern möchte, meldet sich Floyd freudestrahlend zu Wort: »Are we gonna try something dangerous now?«. Gesamturteil: höchst empfehlenswert.

Road Runner

GRAPHX	77 ★	<div><div></div></div>
SOUND & MUSIK	71 ★	<div><div></div></div>
HAPPY-WERTUNG	68 ★	<div><div></div></div>

**Atari ST (C 64, Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette)**

Ein beliebter Zeichentrick-Held hat jetzt über die Spielhallen seinen Weg zu den Heimcomputern gefunden. Die Rede ist vom »Road Runner«, der ständig auf der Flucht vor einem hungrigen Koyoten ist. Im Spiel steuern Sie den Road Runner und der Computer übernimmt die Rolle des Koyoten. Es gibt fünf völlig unterschiedliche Spielstufen. Hat man sie geschafft, geht es wieder von vorne los, aber es kommen neue Spielelemente dazu. Wenn man zu Beginn des Spiels in eine mit »Short Cut« bezeichnete Höhle geht, kann man sofort ab dem Level weitermachen, den man im Spiel zuvor erreicht hatte. Ein netter Service, durch den man bald sehr weit kommt.

Auf seiner Flucht vor dem Koyoten muß unser Road Runner unterwegs Vogelfutterhaufen

mitnehmen. Versäumt er fünf Haufen, verliert er ein Leben. Dasselbe passiert natürlich, wenn er vom Koyoten erwischt wird. Außerdem muß Road Runner aufpassen, daß er nicht von einem Auto überrollt wird, in eine Schlucht fällt oder auf eine Mine tappt. Das Spiel wimmelte nur so von solchen Gemeinheiten. Am meisten Spas macht es, den Koyoten durch geschicktes Manövrieren in eine solche Falle zu locken, was außerdem ordentlich Bonus-Punkte bringt.

Spielerisch ist Road Runner ein unkompliziertes Ausweich- und Geschicklichkeits-Spiel, das sehr von seinen witzigen Charakteren lebt. Die getestete ST-Version kommt durchaus an den Spielautomaten heran: Die Grafik ist quasi identisch und der Sound wurde direkt vom Automaten digitalisiert. (h)



Heinrich - Spieß

Grafik und Sound, die beim Road Runner-Automaten viel zum Spielwitz beitragen, sind bei der ST-Version gut gelungen. Während des Spiels hat man oft Grund zu lachen – vor allem dann, wenn der Coyote zum Opfer wird. Spielerisch bietet das Programm aber nichts Neues. So Spaßig Road Runner auch ist, auf Dauer kann die Motivation gehörig abflauen. Vor allem dann, wenn man alle Levels kennt.

Anatol: "Beep Beep!"

Road Runner ist nicht leicht zu spielen. Die Steuerung ist knifflig, der Streß ist groß und schon bald hat man einen Krampf in der Hand. Trotzdem macht mir Road Runner Spaß. Es ist eine humorvolle und grafisch gute Umsetzung des Automaten. Schade ist nur, daß ein Modus für zwei Spieler (Road Runner gegen Coyote) nicht realisiert werden konnte. Da hätte es sicher ein paar heiße Gefechte gegeben.



Jupiter Probe

Atari ST
69 Mark (Diskette)

GRAFIK	67 ★	
SOUND & MUSIK	73 ★	
HAPPY-WERTUNG	58 ★	

Das Programmier-Team, das ST-Bestzeiten schon solche Hits wie »Karate Kid II« und »Goldrunner« bescherte, hat wieder zugeschlagen. Mit »Jupiter Probe« legen die Jungs ihr neuestes Werk vor, das allerdings nicht zu den spieltechnischen Revolutionen zählt. Vielmehr handelt es sich hier um ein gemütlich scrollendes Schießspiel im »Xenious«-Stil.

Mit Maus oder Joystick steuern Sie das unvermeidliche Raumschiff, das ebenso unvermeidlichen Angreifern begegnet. Nicht minder unvermeidlich ist die Tatsache, daß Sie sich per Feuerknopf mit Lasersalven zur Wehr setzen können. Von diesen »normalen« Schüssen abgesehen, stehen Ihnen noch Bomben zur Verfügung, die alle Gegner werputzen, die gerade auf dem

Bildschirm zu sehen sind. Der Bombenvorrat kann durch das Aufsammeln von Nachschub wieder ergänzt werden.

Wenn man ein Leben verliert, muß man zu Beginn des aktuellen Levels wieder von vorne anfangen. So wundert es wenig, daß es bei Jupiters Probe in erster Linie darauf ankommt, die Angriffsmuster der gegnerischen Formation auswendig zu lernen.

Warum sich scheinbar sämtliche ST-Programmierer momentan auf solche Schießspiele der Einfach-Klasse stürzen, kann wohl keiner so recht erklären. Das Spektakulärste an Jupiter Probe ist jedenfalls noch die sehr gute Begleitmusik, die von Sound-Profi Rob Hubbard stammt, der schon bei Goldrunner für die Musik sorgte.

61

Heinrich: „Enttäuschend.“

Nach Goldrunner hätte ich mir wirklich mehr von den Programmierern erwartet als ein demart durchschnittliches Ballerspiel. Jupiter Probe hat mit Sicherheit einen gewissen Unterhaltungswert und ist technisch ganz ordentlich, aber spielerisch leider nur Dutzendware. Selbst ein Action-Fan wie ich kann sich da nicht begeistern. Fazit: Ein mittelmäßiges Spiel jenseits von Gut und Böse.

Boris: "Warum aus, warum?"

Das 12te Spiel zum Thema »Raumschiff fliegt über Landschaft und schießt« muß leider von den Programmierern kommen, die sich mit Goldrunner einen so guten Namen gemacht haben. Dabei ist Jupiter Probe eines der langweiligsten Spiele dieser Art. Die Grafik ist zwar gut gezeichnet und die Musik schön komponiert, aber Spielwitz und Abwechslung gehen gegen Null.

NINJA



Der Shogun in seiner immerwährenden Gier nach der absoluten Macht, hat die ehrwürdigen Schriftrollen der weißen Ninja – den Schatz der Ninitsu – gestohlen. Ihr Ehrenkodex befiehlt Ihnen, die Tradition der Ninja bis zum letzten Atemzug zu verteidigen.

Mit Schwertern und Karateschlägen geht es gegen kampferprobte Samurai, mit Speeren gegen wildes Geier, mit Kampfsteinen werden die Wachen außer Gefecht gesetzt.

Wenn Sie die richtigen Waffen zum richtigen Zeitpunkt finden, haben Sie die Wahl zwischen 60 verschiedenen Bewegungsabläufen.

Sie können nicht versagen, denn Sie sind...

THE LAST NINJA.

**Über 1.000
Sprites**



ERHALTLICH FÜR
COMMODORE 64/128 CASSETTE + DISKETTE
SCHNEIDER GPC CASSETTE + DISKETTE UND ATARI ST

Activision Deutschland GmbH · Postfach 78 08 80 · 2000 Hamburg 78

VERTRIEB DEUTSCHLAND: Activision (Exklusiv Distributor) Rushware (Autorisierter Mitvertrieb)



Into the Eagle's Nest

**C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 45 Mark (Diskette)**

GRAFIK	70 ★	
SOUND & MUSIK	81 ★	
HAPPY-WERTUNG	68 ★	

Wenn ein Programm sich so gut verkauft wie »Gauntlet«, dann dauert es nicht lange, bis die Nachahmer da sind. »Into the Eagles Nest« ist offensichtlich von diesem Vorbild inspiriert. Auch hier steuert man eine Spielfigur, mit der man gegen Bösewichter kämpft und Schätze sammelt. Neben einigen spielerischen Unterschieden weicht aber auch die Hintergrundgeschichte stark von Gauntlet ab. Das Eagle's Nest (»Nest des Adlers«) ist nämlich eine Bastion der Nazis im 2. Weltkrieg. Die Spielfigur, die Sie steuern, ist ein englischer Soldat. Drei seiner Kameraden wurden gefangen genommen, nachdem sie Sprengladungen im Schloß installiert hatten. Je nach Schwierigkeitsgrad müssen Sie einen, zwei oder alle drei Kollegen be-

freien, die Sprengladungen scharf machen und rechtzeitig entkommen. Die unappetitliche Nazi-Handlung ist eigentlich völlig überflüssig.

Es kann nur ein Spieler antreten und alle Spielfiguren sind wesentlich größer als bei Gauntlet. Das Spielgefühl ist deswegen anders und die Missionen sind auch schwächer als beim Vorbild. Zusatzmunition muß man sich in Depots kauen, und der Tod droht, nachdem man 50 Schuß eingefangen hat. Aber es hegen auch Erste-Hilfe-Kästen herum, die wieder für Heilung sorgen. Auf Dauer kommt man nicht darum herum, sich bestimmte Routen innerhalb des Schlosses zu merken oder Karten zu zeichnen. Action für Gedächtniskünstler, bei der man die Hintergrundstory lieber schleunigst vergißt. (hl)



Heinrich: »Gar nicht mal so fabel«

Die Story läßt Schlummer vermuten, doch spielerisch kann sich into the Eagle's Nest durchaus sehen lassen. Die sprüchchen, aber sehr guten Sound-Effekte sind ebenso ungewöhnlich wie die Grafik, bei der man alles von oben sieht. Eine Weile lang kann das Spiel gut unterhalten, aber es ist gewiß kein Programm, von dem man in einem Jahr noch groß reden wird.

Anatol: •Nicht mein Fall.

Into the Eagle's Nest kann auch nicht sonderlich begeistern. Grafik und Sound sind zwar recht gut gelungen, und das Spiel kann einen auch sicherlich einige Zeit an den Bildschirm fesseln, doch es erinnert mich trotz der ungewöhnlichen Vogel-Perspektive sehr an Gauntlet.

Insgesamt kein schlechtes Spiel, auch wenn mich die ziemlich ausgelaugte Idee nicht recht begeistern kann.

Peksoft OHG - DER SOFTWARELADEN

Müllerstr. 44, 8000 München 5

IBM-D-VIN	Nine Princess in Amber	89.-	AST-D-SKY1	Skyplot plus	109.-
IBM-D-RA	Reinforce Team	89.-	AMI-D-DEJ	Deja Vu	79.-
IBM-D-WIN	Winter Games	89.-	AMI-D-LEA	Leatherneck	29.-
IBM-D-SAS	S & Side Soccer	79.-	AMI-D-GUI	Guild of Thieves	89.-
AST-D-NB	Breakers	39.-	AMI-D-HOL	Hollywood Poker	49.-
AST-D-MAF	Mastermind	69.-	AMI-D-PAW	Pawn	89.-
AST-D-GUI	Guild of Thieves	89.-	AMI-D-STA	Star Gladiator	89.-
AST-D-WIN	Winter Games	79.-	AMI-D-WIN	Winter Games	89.-

Wir reparieren Sinclair- und Schneider-Computer.
Händleranfragen erwünscht.

Verband der NN + DM 5.- oder Vorauskasse + DM 3.- Porto/Verpackung

TELEFON: 089/2609380



Diamond Soft - Mönchengladbach

[illegible]

**VERSAND PER NN + DM 5,- PORTO/VERPACKUNG
LASSEN SIE SICH VON UNSERER SONNENKUGEL ÜBERZEUGEN!**

LADENLOKAL 4850 MÜNCHENLADBACH 1. REGENTENSTRASSE 179

021 61 /
2 16 39[illegible]

GAMESOFT

Info: Karl-Heinz Mund
Knechtstr. 4, D-455 Edenkoben

Jetzt auch Laden in 8450 Hainau, Mollsdorfer G.
061 81/252351
Öffnungszeiten von 10 Uhr werktags
10 13 Uhr Samstag

Direkt aus Amerika! Sofort lieferbar!

C64		Atari XL	
0 Autoduell	109,-	Kampfgruppe	89,-
Möbius	119,-	Imperium Galactum	109,-
Bards Tale II	109,-	Phantasia	109,-
Wizard's Crown	109,-	Battle of Astorian	109,-
Ring of Zillia	109,-	Wizard's Crown	109,-
Imperium Galactum	109,-		
Shard of Spring	109,-		
Kampfgruppe	89,-		
Star Track Adv.	89,-		

Bitte einbelegtes Computertyp annehmen

Bitte einbinden! Computertyp angeben!

Wir liefern auch Software für IBM Alan ST und Anlog.
Für alle Computer Jede Menge Anwenderprogramme + viele, viele Spiele mehr.
Lieferung per DHL + Porto DM 0,50

Kinetik

Schneider CPC (C 64, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

GRAFIK	46 ★	
SOUND & MUSIK	25 ★	
HAPPY-WERTUNG	47 ★	

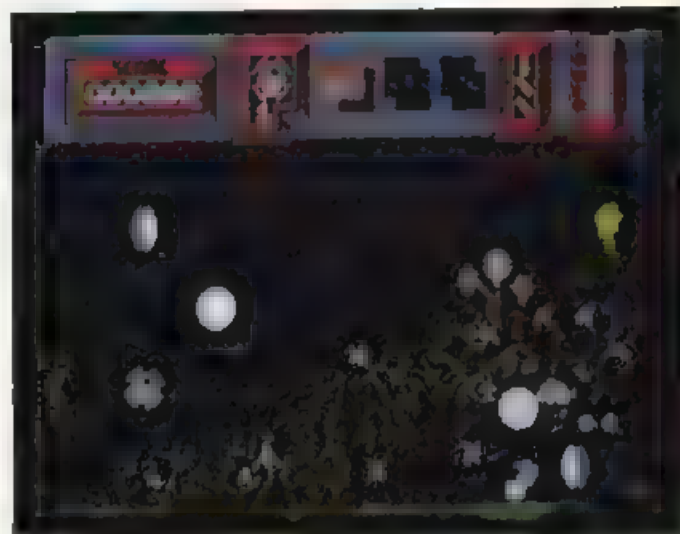
Die physikalischen Gesetze der Bewegung sind überall im Universum gleich. Wenn jemand diese Gesetze verändert und manipuliert, breitet sich Chaos im Universum aus.

Auf dem Planeten «Kinetik» hat sich jemand gedacht: «Jedes Gesetz kann man übertreten, auch die Naturgesetze, man darf sich halt doch nicht erwischen lassen». Prompt spielt die Gravitation verrückt und es ist beinahe unmöglich sich normal zu bewegen. Doch damit ist der Kinematiker auf dem Planeten der die Physik wieder herstellen kann, wenn er dazu nur die buchstäblichen «Wort des Friedens» erhält. Ihre Aufgabe ist es, die 43 Zeichen des Planeten Kinetik nach diesen drei Buchstaben zu suchen und diese dem Kinematiker zu überbringen.

Von Zone zu Zone ändern sich die Gravitations- und Magnetfelder, was die Joysticksteuerung Ihres Hydro-Crafts wesentlich erschwert. Außerdem führen Kollisionen mit den Gegenständen und Lebewesen von Kinetik zum Energieverlust. Geht die Energie aus, ist Ihre Mission leider zu Ende. Sie können aber stets neue Energie tanken, indem Sie unter Wasser tauchen.

Die Aufgabe wäre unersparlich, wenn es nicht einige Extra-Tage mit denen Sie Ihr Hydro-Craft besser ausrüsten könnten. Allerdings dürfen Sie nur drei Gegenstände mit sich führen, so daß Sie niemals alle Vorteile gleichzeitig ausnutzen können.

Kinetik wurde übrigens von einem Berliner Programmierer für Schneider und Spectrum entwickelt und von Engländern auf den C 64 umgesetzt. (bs)



Boris: «Geschicktes Spiel»

Dieses Geschicklichkeitsspiel gefällt mir, denn es ist abwechslungsreich, fordert auch den Intellekt und ist schwer genug, um mich mehrere Stunden vor den Monitor zu fesseln. Am meisten hat es mir Spaß gemacht, in den einzelnen Räumen mit Gravitation und Magnetismus zurecht zu kommen. Trotz recht einfarbiger Grafik und simplen Sound-Effekten ist Kinetik überdurchschnittlich gut.

Heinrich: «Ohne mich»

Von der netten Idee mit der unterschiedlichen Gravitation abgesehen, habe ich Kinetik für ein ausgesprochen fades Programm. Der Spielablauf ist bemerkenswert langweilig, die Grafik spartanisch und Sound kaum vorhanden. Zudem ist Frustration «dank» der schwiegigen Steuerung vorprogrammiert. Ein dünnes Spiel, bei dem sich die Motivation sehr in Grenzen hält. Tut mir leid, aber ohne mich.

Mag Max

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

GRAFIK	73 ★	
SOUND & MUSIK	55 ★	
HAPPY-WERTUNG	45 ★	

Die Mechanoids, eine gräßliche Rasse aus der «Jahres von uns unten», haben zum großen Schick gegen die Erde ausgehört. Die Flotten dieses unfreundlichen Volks fliegen Angriff im Angriff gegen die Heimat der Menschen. Eingewartert, Kampftruppen namens «Mag Max» sollte Rettung bringen. Seine einzelnen Teile werden an verschiedenen Orten der Erde gebaut. Die Zentralerheit von Mag Max ist schon fertig als die Erbauer des Roboters einem Mechanoids-Angriff zum Opfer fallen. Der unfertige Mag Max bekommt einen Kurzschuß ab und macht sich selbstständig. Er kann sich bewegen und schreien, doch die Angreifer sind ihm auf den Fersen. Mag Max weiß, daß es verschiedene Teile auf der Erde

gibt, die er aufheben und benutzen kann. Findet er diese Waffen, gewinnt er an Kampfkraft, um den invasoren Saures zu geben.

Klarer Fall: Lieber Spieler, Sie haben das Verlangen, in die Rolle des unsterblichen Roboters zu schlüpfen. Auch wie bei «Terra Cresta» oder «Nemesis» ist auch Mag Max ein Bauer, bei dem man, durch das Sammeln von Extrawaffen stark wird.

Der Bildschirm wird horizontal geschnitten und aus allen Ecken und Enden schwärzen Angreifer an. Es lauern auch Basen, die ebenfalls mit Schüssen auf Mag Max ansetzen. Ein Extra-Punkt man durch Reparaturen auf. Außerdem gibt es Transporter, die die den Roboter in die gefährlichen, unheimlichen Gelände befördern. (nj)



Heinrich: «Zu schwierig»

Mag Max ist bestimmt nicht das schlechteste Spiel auf dieser Welt, bietet aber leider nichts Neues. Schießen, Ausweichen und Extras sammeln kann man heute bei anderen Spielen. Angenehm fällt die recht gute Grafik der C 64-Version auf, negativ der hohe Schwierigkeitsgrad. Meine Meinung: Empfehlenswert für Sammler von Bauerspielen, aber wahrlich kein sonderlich gutes Programm.

Boris: «Gar nicht gut»

Abgesehen von der müden, abgedroschenen Handlung und dem dünnen Sound haben mir einige Bugs (Fehler im Programm) den Spaß an Mag Max gründlich vermiest. Beispielsweise verschwinden ab und zu die Gegner-Sprites, nicht aber deren Schüsse. So etwas dürfte wirklich nicht passieren. Da sind schnell die fünf Leben weg. Derart frustriert kann ich leicht auf Mag Max verzichten.

The Faery Tale Adventure

Amiga
119 Mark (Diskette)

GRAFIK	76 ★	
SOUND & MUSIK	70 ★	
HAPPY-WERTUNG	73 ★	

Es gibt ihn mal wieder den schurkigen Zauberer von der finsternen Seite, der nichts als schlimme Sachen im Sinn hat. Er streckt seine Klauen nach einer friedlichen Fantasy-Welt aus, die Sie natürlich retten müssen. Hier gibt es drei Brüder, deren Vater beim Kampf gegen besagten Zauberer das Leben lassen mußte. Alle drei Spielfiguren stürzen sich aber nicht gleichzeitig ins Abenteuer. Zunächst zieht der kämpferische Julian los. Kommt er ums Leben, versucht sein Bruder Philipp, eine geweihte Spielermatur sein Glück. Stirbt auch Philipp, muß das Nesthockchen Kevin ranhaken.

Spielerisch läßt sich «The Faery Tale Adventure» mit Rollenspielen wie «Ultima II» vergleichen. Sie steuern mit Maus oder Joystick den Helden über

eine Landschaft, erforschen die Gegend, kämpfen gegen Angreifer und sammeln wichtige Gegenstände. Bei diesem neuen Amiga-Programm geschieht dies aber nicht mit abstrakter Grafik, man ist vielmehr mitten im Geschehen. Greift beispielsweise eine Horde Skelette an, muß man auch Geschicklichkeit beweisen, um die Gegner zu besiegen.

Das Spielfeld ist etwa 17000 Bildschirme groß und wird im Lauf des Spiels zart geschildert. Es gibt also jede Menge zu erforschen und die Spielstände können auch gespeichert werden. Dieses Rollenspiel ist nicht sonderlich kompliziert, aber dank Grafik und Benutzerführung recht ungewöhnlich. Rollenspieler Profis konnten sich an nicht allzu tiefgründigen Spielprinzipien stören (hl).



Heinrich: »Hübsch gemacht«

In spielerischer Hinsicht ist das Programm allenfalls gehobenes Mittelmaß, aber sehr schön gemacht. Grafik, Benutzerführung, Musik und digitalisierte Sounds sorgen für Atmosphäre. Amiga-Besitzern, die sich mal an einem hübsch gemachten und nicht zu schwierigen Rollenspiel versuchen wollen, kann ich das Programm durchaus empfehlen. Es nutzt den Computer ganz gut aus.

Gregor: »Sehr effektiv«

Die meisten Amiga-Spiele haben einen Hang zur Effekthascherei. Auch Faery Tale strotzt vor Einfällen und grafischen Leckerbissen. Besonders der Vorspann zu Beginn des Spiels ist sehenswert. Doch leider haben es die Programmierer nicht geschafft, genauso viel Einfälle in das Spiel zu investieren. Es wird zu wenig Abwechslung geboten, um mich nämlich am Computer zu fesseln.



Heinrich: »Kann sich sehen lassen«

Gunrunner ist ein nicht allzu kompliziertes, gradliniges Action-Spiel, das in technischer Hinsicht zudem einiges aus dem Spectrum herausholt. Obwohl es recht schwer ist und man mit etwas Pech leicht alle drei Leben verlieren kann, kehrt man gerne wieder zu diesem Spiel zurück. Kein außergewöhnliches Programm, aber ein motivierendes und ansprechendes Ballerspiel.

Heinrich: »Verdammt schwer«

Gunrunner gehört zu den besseren Spectrum-Spielen, was die Grafik betrifft und spielt sich auch gut. Doch nach den ersten Durchgängen kommt der Frust. Die feindlichen Objekte sitzen mitunter so schnell über den Schirm, daß man keine Chance zur Gegenwehr hat. Da haben die Programmierer nicht aufgepaßt. Schnell sind alle Spielerleben verbraucht. Trotzdem ist die Motivation nicht ohne.

Gunrunner

Spectrum
32 Mark (Kassette)

GRAFIK	71 ★	
SOUND & MUSIK	38 ★	
HAPPY-WERTUNG	77 ★	

Mal ganz ehrlich: Die Hintergrundstory von «Gunrunner» ist dermaßen an den Haaren herbeigezogen, daß wir sie uns wirklich schenken können. In diesem Action-Spiel der Marke «Ener» allein gegen den Rest der Welt verkörpern Sie den Titelhelden einen Astronauten, der eine scheinbar einfache Aufgabe hat: In jedem der zehn Level muß er edigisch vom linken Rand der Planetenoberfläche zum rechten gelangen. Das ist nicht nur deshalb tückisch, weil die scrollenden Strecken recht lang sind und mit Abgründen und Sackgassen gespickt. Nein, es gibt auch noch den böschen Feind des Computerspieler zu beschreiben: das außerirdische Verteidigungssystem.

Recht abstrakte Mini-Raumschiffe greifen in Formationen

von beiden Seiten an. Die Angriffsmuster sind zufalls-gesteuert und fallen immer unterschiedlich aus. Das hat den Vorteil, daß man keine Angriffsmuster auswendig lernen muß. Andererseits ist es deshalb mitunter Glückssache, ob man ungeschoren bleibt oder nicht.

Für den Gunrunner liegen auch einige feine Sachen in der Landschaft herum, die er aufheben und einsetzen kann. Neben einer besseren Laserkannonen (der Schuß gleichzeitig statt einem) gibt es Posen (eine Art Smart Bomb, die sämtliche Gegner atomisiert, die gerade sichtbar sind), einen Schutzschild und einen Jet Pac. Mit letzterem kann man eine bestimmte Zeit lang auch fliegen, ansonsten muß sich der Gunrunner mit auf den dunklen spritzen und natürlich schießen begnügen (th).

Thing bounces back

C 64 (Schneider CPC, Spectrum, MSX)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

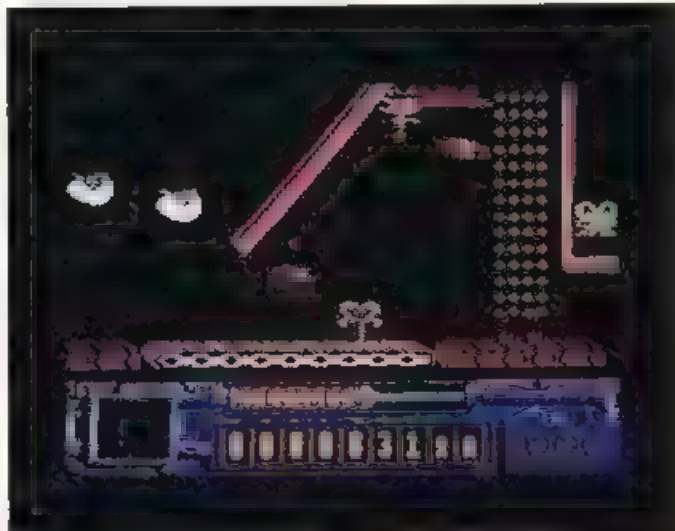
GRAFIK	72 ★	
SOUND & MUSIK	76 ★	
HAPPY-WERTUNG	61 ★	

Die Stahlfeder mit dem klangvollen Namen «Thing» ist wieder da und hat diesmal große Probleme. Der Computer des schrecklichen Goblins muß gestoppt werden, der ständig böses Spielzeug produziert. Das Ding macht sich, heroisch wie Stahlfedern eben so sind, auf den Weg, um dem Goblin und seinem Computer das Handwerk zu legen. Dazu muß Thing elf Level durchsuchen und bestimmte Gegenstände sammeln. Natürlich hat der Goblin nicht geschlafen und üble Schergen zusammengeworfen, die Thing bei jeder Berührung lebenswichtiges Öl abziehen.

In jedem Level gibt es Extra-Plattformen, die mit einem Fragezeichen versehen sind. Wenn Thing sie anspringt, verwandeln sie sich entweder in einen

Punkte-Bonus (angenehm), in ein Schatzschloß oder eine Waffe (noch angenehmer) oder ein Gewicht, das Anstalten macht, Thing zu zertrümmern (weniger angenehm).

«Thing bounces back» ist der Nachfolger zu dem Spiele-Klassiker «Thing on a Spring». Die Abenteuer der ölbedürftigen Feder begeisterte damals viele C 64-Besitzer. Der Nachfolger bietet mehr Szenarien als der Vorgänger und ist auch für andere Computer erhältlich. Die einzelnen Versionen unterscheiden sich spielerisch kaum voneinander. Technisch gibt es freilich Unterschiede: das Scrolling ist beim C 64 wesentlich besser als beim Schneider CPC. Die Titelmusik ist ein Re-Mix der Musik des Vorgängers, und ein paar ulkige Soundeffekte bekommt man auch zu hören. (al)



Anatol: «Nichts Neues»

Das ganze Spiel sieht auf den ersten Blick recht originell aus, aber spätestens beim dritten Mal wird's langweilig. Grafik und Musik geben zwar keinen Anlaß zum Meckern, aber das Spielprinzip kann nach einiger Zeit nicht mehr sonderlich motivieren.

Schade — vor einigen Jahren wäre Thing bounces back ein Knüller gewesen; heute geht es leider in einer Reihe von fast identischen Spielen unter.

Heinrich: «Sehr witzig, aber...»

In das neue Spiel mit Thing kann man sich leicht verlieben. Die niedliche Grafik sowie Musik und Sound sind vor allem beim C 64 gut gelungen. Nach der ersten halben Stunde kam bei mir aber Langeweile auf. Thing bounces back ist also «nur» ein hübsch gemachtes Programm, bei dem viele witzige Effekte ihr bestes tun, um ein wenig aufregendes Spiel zu kaschieren.

T. S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

Spectrum Software

Dragon's Lair	29.90	Wizards Lair	19.90	Stone Jack	25.90	Caribbean Chess IV	29.90
Head Hunt	19.90	F & C 87	25.90	Madly Madman	25.90	1001 F. Joke	29.90
Castle of the	29.90	any 7000	25.90	Ultimate Sprint	25.90	Victory Tech	29.90
... (more titles)

C-64-Software

Dragon's Lair	29.90	Wizards Lair	19.90	Stone Jack	25.90	Caribbean Chess IV	29.90
Head Hunt	19.90	F & C 87	25.90	Madly Madman	25.90	1001 F. Joke	29.90
Castle of the	29.90	any 7000	25.90	Ultimate Sprint	25.90	Victory Tech	29.90
... (more titles)

Schneider Software

Dragon's Lair	29.90	Wizards Lair	19.90	Stone Jack	25.90	Caribbean Chess IV	29.90
Head Hunt	19.90	F & C 87	25.90	Madly Madman	25.90	1001 F. Joke	29.90
Castle of the	29.90	any 7000	25.90	Ultimate Sprint	25.90	Victory Tech	29.90
... (more titles)

Software C-16

Dragon's Lair	29.90	Wizards Lair	19.90	Stone Jack	25.90	Caribbean Chess IV	29.90
Head Hunt	19.90	F & C 87	25.90	Madly Madman	25.90	1001 F. Joke	29.90
Castle of the	29.90	any 7000	25.90	Ultimate Sprint	25.90	Victory Tech	29.90
... (more titles)

JOYSTICKS

Competition PRO 5000 29.90
Speedking (w. Schaller) 29.90

TIME TRAX

In 8 verschiedenen Zeitzeilen müssen Sie akkiongepackte Abenteuer bestehen — tolle Grafik — vielfältige Spielmöglichkeiten — für C64 (Cass) 9.90
für Spectrum 9.90

SAMANTHA FOX Strip Poker

Bei diesem neuen und wirklich süßigenden Card Strip Poker müssen Sie action gehen, action cool bleiben. Ob Sie als Schachler oder als Spieler spielen, Sie werden es lieben! Doppelte Wette und blutige Kämpfe! Samantha Fox 29.90

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg 80, Tel. 09 11/28 82 86

WILLKOMMEN IM NEWSROOM

Creativität kombiniert mit der professionellen Leistung von NEWSROOM läßt ganz individuelle Zeitungen entstehen. Von der Headline bis zum Bild wird das Layout gestaltet und mit Hilfe von NEWSROOM schnell und ohne Probleme in professionelle Resultate umgesetzt.

Ob als bürointerne Mitteilung, Vereinsblatt, Präsentationsunterlage oder als klassische Zeitung – mit NEWSROOM gestaltete Informationen unterliegen einem hohen Aufmerksamkeitswert.

DAS BILDARCHIV

Im bereits vorhandenen „Archiv“ befinden sich über 600 vorgefertigte Motive, die jederzeit in die Zeitung übernommen werden können. Darüber hinaus lassen sich mit dem in NEWSROOM enthaltenen Editor auch sehr schnell eigene Motive entwickeln und dem „Archiv“ hinzufügen. Und selbstverständlich sind bereits abgespeicherte Bilder jederzeit modifizierbar.

DAS SATZARCHIV

Fünf verschiedene Schrifttypen und -größen stehen zur Verfügung, die mit der integrierten Textverarbeitung wahlfrei kombiniert werden können.

DIE LAYOUT GRUPPE

Hier wird das endgültige Erscheinungsbild der Zeitung festgelegt. Jedes Bild läßt sich an jede beliebige Position des Layout-Blattes bringen. NEWSROOM positioniert den dazugehörigen Text automatisch.

DAS KOMMUNIKATIONSZENTRUM

Wie in jedem modernen Verlag üblich, können Bildmotive und Texte auch mit NEWSROOM via Modem empfangen oder gesendet werden. Auf diese Weise lassen sich Texte/Artikel von anderen Autoren in die Zeitung integrieren.

DIE DRUCKEREI

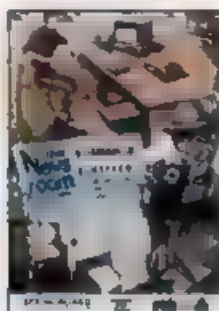
Über den zum Computer passenden Drucker wird das vorbereitete Layout zu Papier gebracht. Knopfdruck genügt!

DIE IDEALEN ARCHIVE ZUM NEWSROOM

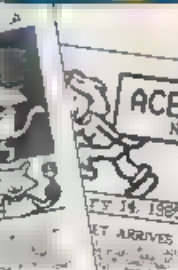
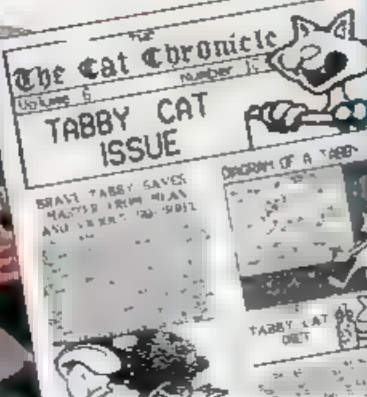
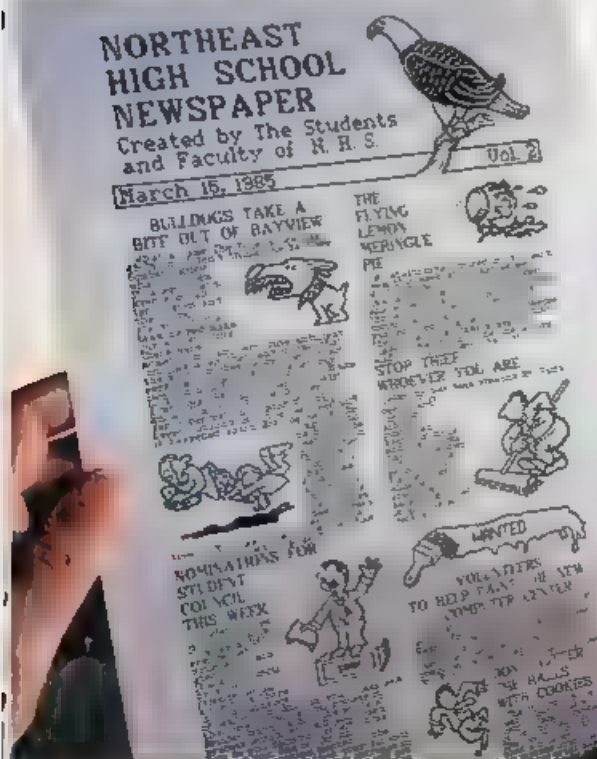
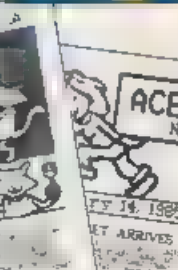
800 Motive zum Thema Gewerbe und Handel

600 Motive zum Thema Sport und Freizeit

600 Motive zum Thema Familie, Vereine und Beruf



MIT DEUTSCHEM ZEICHENSATZ HANDBUCH



- Bildarchiv – über 600 vorbereitete Motive
 - Satzarchiv – Fünf verschiedene Schriftarten und -größen
 - Layout – Newsroom positioniert Texte automatisch um die Bilder herum
 - Kommunikation – Datentransfer (senden/empfangen) möglich
- Jetzt für C-64 DM 79,95***

* unverbindliche Preisempfehlung

Wer wissen will, was wir außer Newsroom noch haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name _____
 Straße _____
 PLZ _____ Ort _____

An ariolasoft, Carl-Benzlermann-Str. 161, 4830 Gütersloh.



Von Experten für Experten.

Happy-Brettspiel

Der Urlaub naht. Doch was spielen am Strand und auf dem Campingplatz, wenn der Computer zu Hause bleiben muß? »StarNet«, das Happy-Computer-Brettspiel um die Herrschaft über die Galaxis! Gewinnen Sie wertvolle Preise für die besten Umsetzungen auf dem Computer.

STAR

Erst in den letzten Jahrhunderten ist es dem galaktischen Rat gelungen, auch die abgelegensten Planetensysteme zu befrieden. Mit dem Friedensvertrag von Beliegeuze (3735 neuer Zeitrechnung) waren Kriegsschiffe aller Art in der Galaxis verboten. Doch die Sternensysteme Ambum, Bambum, Cambum und Dabum (alle bewohnt vom Volk der U'Bum) waren sich auch nach Vertragsunterzeichnung über eines einig: Daß sie sich nie erzig werden würden. Denn obwohl der Grund ihres Krieges in den Tiefen der Geschichte verlorengegangen war, schließlich geht es ums Prinzip. Um keine hohen Geldstrafen zu riskieren (die Krieger der U'Bumischen Dynastie sind nämlich aufgrund der hohen Rüstungsausgaben der letzten Jahrhunderte chronisch pleite) verlegten sie die in erstelarten Queeren aus dem Weltraum auf das Spielfeld. Erst vor kurzem traf Tszrt'dnd Tälw er, Zeitreisen der Redakteur des bekannten Nachschlagewerks »Hitchhikers Guide through the Galaxy«, auf diesen abgelegenen Winkel. Er war von dem Spiel, das er bezeugt, daß er es sofort seiner Redaktion mitbringen wollte. Leider geriet der Redakteur bei der Abreise mit seinem Stelarjet in einen Anti-Anti-Wirbel in der Nähe von Alpha Centauri. Durch den dadurch entstandenen Zeitknoten fiel er im Jahr 1987, alter Zeitrechnung) einem verätzten Happy-Redakteur auf den Schreibtisch.

Um die Reparatur seines Raumschiffs finanzieren zu können, wie seinem Absturz war das unwahrscheinliche Istbewerk wahrscheinlich geworden, bot Tszrt'dnd uns an, für uns zu arbeiten. Den ersten Vorschlag

Lösen Sie die Mitteilseiten vorsichtig heraus und kleben Sie den Spielplan zum Schutz auf stabilen Karton



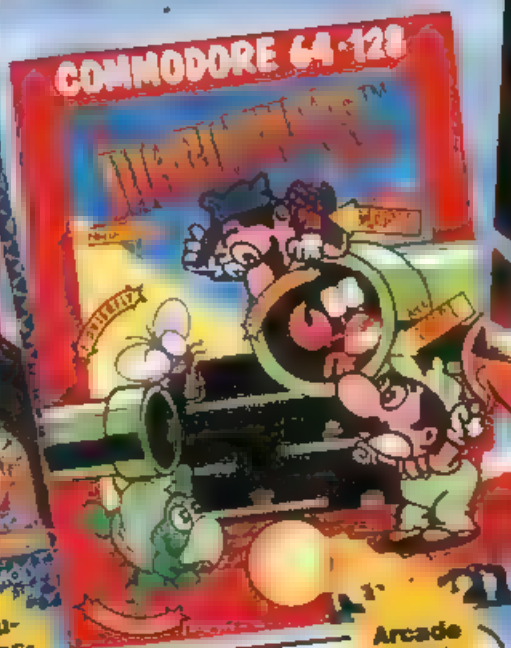
SOFTV

Online with the trend.



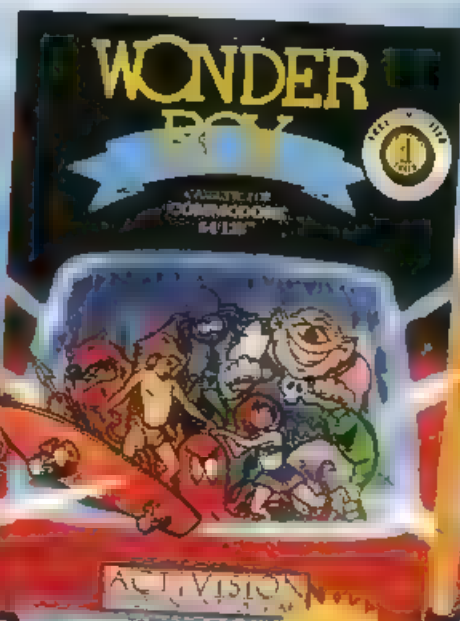
CPC Kass./Disk.
C64 Kass./Disk
Spectrum · Atari 8T
Atari Kass./Disk

Simulations-
Spiel



C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum

Arcade
Spiel



C64 Kass./Disk.
Schneider Kass./Disk

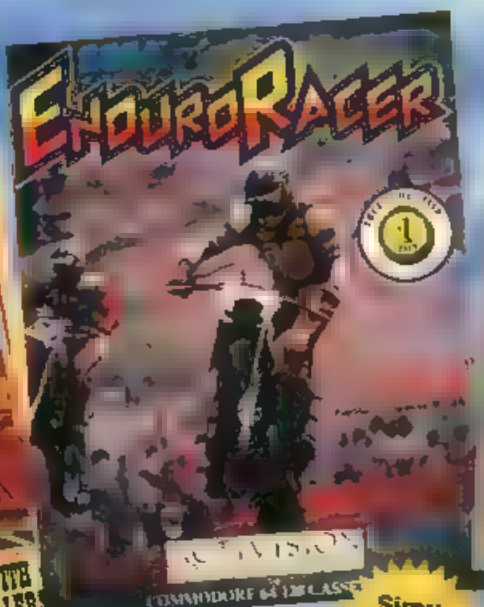
Arcade
Spiel

C64 Kass./Disk
CPC Kass./Disk
Spectrum



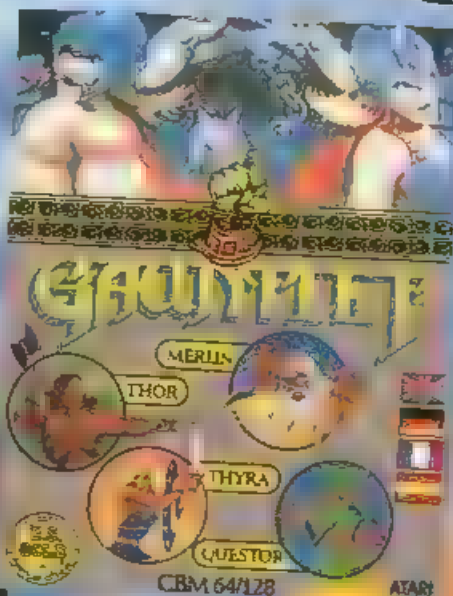
C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum

Arcade
Action
Spiel



C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.

Simulations-
Spiel



C64 Kass./Disk. · IBM
MSX · Atari Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum

Arcade
Action
Spiel

C64 Kass./Disk
CPC Kass./Disk
Spectrum

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

allkauf

allkauf
FOTO

BL

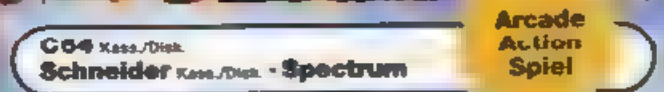
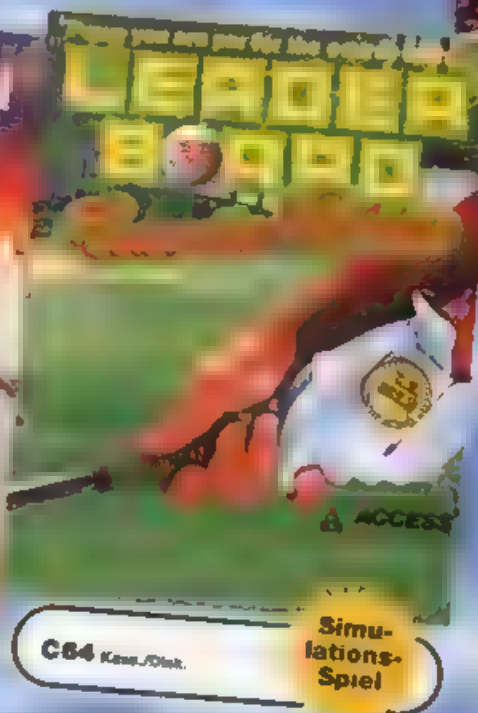
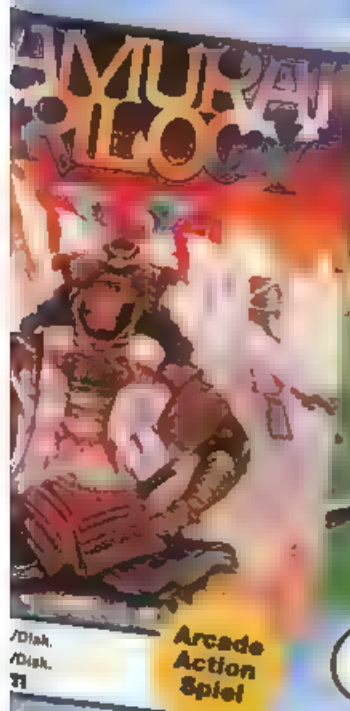
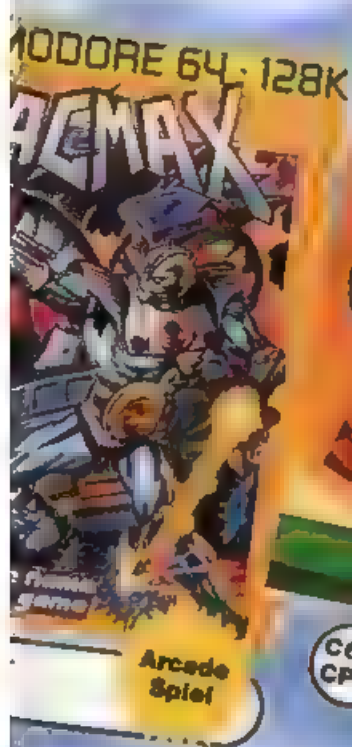
divr

HAHO

FOTO
Video + Elektronik

Horsten
Horsten

WARE Aktuell



Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandelsgesellschaft mbH.

VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

massa

RATIO

RINGFOTO

WERTKAUF*

START

COMING
SPECIAL

U'bums



Erstes Beispiel



Zweites Beispiel

unsere gesammelten Kaffeetaschen zu spüren lehnte er aber rundweg ab. Dann machte er den Vorschlag sein geheimnisvolles Brettspiel gegen den (unwahrscheinlich in fähigen, Bobert als 686 Prozessor einzutauschen, der seit Monaten in unserer Redaktion herumlag.

von Bambum hatte für das Spiel bereits ein Computerprogramm entwickelt. Ein Kumpel der Redaktion hatte das herausgefunden. Längst allerdings zum Einwirken seines Frühstückstisches verwendet, so daß wir nur bei der Rekonstruktion des Programms auf die Kreativität der Happy Leser angewiesen sind. (Tsirt und Tikiw, 1997)

Die Spielregeln

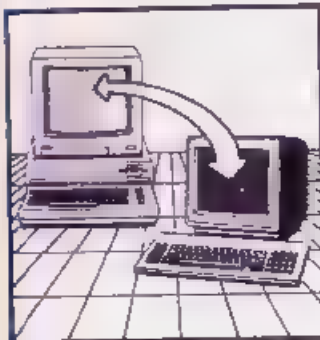
Sinn und Zweck des Spiels ist es die Flotten Ihrer Gegenspieler vom Brett zu fegen. Gewonnen hat derjenige Spieler, der als letztes auf dem Spielfeld übrig bleibt. Er darf sich „Oberster Fuzzi aller U'Bums“ nennen. Jeder Spieler erhält 10 gleichartige oder farbige Steine (Hausteine können Sie genauso verwenden wie Münzen, Kieselsteine oder Chips), von denen er fünf auf seinen vorher ausgesuchten Heimatstern (die fünf zackigen Sterne am Spielfeldrand) setzt. Die anderen fünf Steine dienen als Reserve. Jeder Spieler hat pro Runde 10 Energieeinheiten (Bewegungspunkte, für die Treibwerke zur Verfügung, die er beliebig auf seine Schiffe verteilen kann. Die Schiffe können ausgehend vom Heimatstern in jede beliebige Richtung ziehen, dabei auch hin und her oder im Kreis fliegen. In der Mitte des Spielfelds liegen drei farbige abgesetzte Nachschubplaneten. Zu Beginn jeder Runde erhalten Sie pro besetztem Nachschubplaneten ein Raumschiff dazu. Maximal können Sie also pro Zug drei Raumschiffe in Ihre Basis stellen. Insgesamt dürfen Sie jedoch nicht mehr als 10 Raumschiffe haben. Neue Raumschiffe werden im Heimatstern eingesetzt.

Der Kampf

Wenn die Bewegungsphase eines Spielers abgeschlossen ist, wird geschlagen. Grundsätzlich werden beim Kampf nur

Fortsetzung auf Seite 106

Tsirt und Tikiw wollte mit ihm das Treibwerk seines Stewarts wieder dejustieren. Was ihm schließlich mit unwahrscheinlichem Glück auch gelang. Zum Glück heißt uns vor seinem Abflug auch die Spielregeln zurück. Die Planetenbevölkerung



Kurz und bündig

Monaten erscheinen werden, dem sei unser Messe-Bericht von der Consumer Electronics Show im Aktuell-Teil dieser Ausgabe empfohlen

Commodore 64

Ein reiches Sommerloch gibt es in der Software-Branche eigentlich nicht, denn selbst zur Ferienzeit gibt es jede Woche einige Neuerscheinungen. Zumindest ein bisschen kann man trotzdem spüren; im Vergleich zum Frühling ist die Zahl der Neuveröffentlichungen zurückgegangen. Die Softwarefirmen planen jetzt schon für den Herbst, in dem das Weihnachtsgeschäft angekurbelt wird. Wer sich für Programme interessiert, die erst in den nächsten Wochen und

In den letzten vier Wochen erschienen einige interessante Umsetzungen für den C 64. Wohl mit am meisten Spannung wurde das 3D-Motorradrennen **Enduro Racer** erwartet. Die Umsetzung dieses Spielautomaten für den Spectrum kam bei uns bereits sehr gut weg (Ausgabe 4/87). Die Commodore-Version ist leider nur Durchschnitt. Die Grafik ist recht langsam und der 3D-Effekt bei weitem nicht so gut ausgeprägt wie bei der Spectrum-Version. Dafür gibt es schöne Musik, nebst kernigem Motorbrummen zu hören.

Ein echter Hammer im positiven Sinn ist jedoch die C 64-

Version von **Guild of Thieves** (siehe Ausgabe 7/87). Das Spiel ist natürlich langsamer als die 16-Bit-Versionen, da sehr oft auf Diskette zugegriffen werden muß. Dafür können sich die C 64-Besitzer an einigen der schönsten Bildern erfreuen, die man je auf diesem Computer gesehen hat. Andere 8-Bit-Versionen werden in Kürze folgen.

Ausgesprochen enttäuscht waren wir von der C 64-Umsetzung des Geschicklichkeits-Spiels **Metrocross**. Die hervorragende Atari ST-Version, die wir in Ausgabe Version 7/87 vor dem C 64 läuft, eines der häßlichsten Spiele des letzten Jahres über den Bildschirm. Besonders übel sind allerdings ein paar handfeste Fehler im Programm. So stoppt die Uhr mitunter einige Meter zu früh und manchmal erhält man Bonus-Punkte für Dinge, die man gar nicht getan hat. Andererseits kommt es vor, daß

man mit einem Skateboard ins Ziel kommt, aber die dafür fälligen Bonuspunkte nicht erhält. Alles in allem eine lieblose Umsetzung eines an und für sich starken Spiels. Hätten sich die Programmierer etwas mehr angestrengt, wäre gerade auf dem C 64 eine tolle Version möglich gewesen.

Spectrum

Auch für den Spectrum erschienen jetzt eine Umsetzung von **Metrocross**. Sie ist technisch recht ordentlich programmiert und scrollt auch recht flott. Diese Version enttäuscht nicht so sehr wie **Metrocross** auf dem C 64, doch der tolle Spielspaß des ST-Originals hat auch hier geitten statt »Spitze« nur »guter Durchschnitt«.

Atari XL/XE

Weiter geht's mit Atari. Schachfans werden sich freuen, daß eines der spielstärksten Schachprogramme nun auch für den Atari XL umgesetzt wurde. **Colossus 4.0** überzeugt nicht



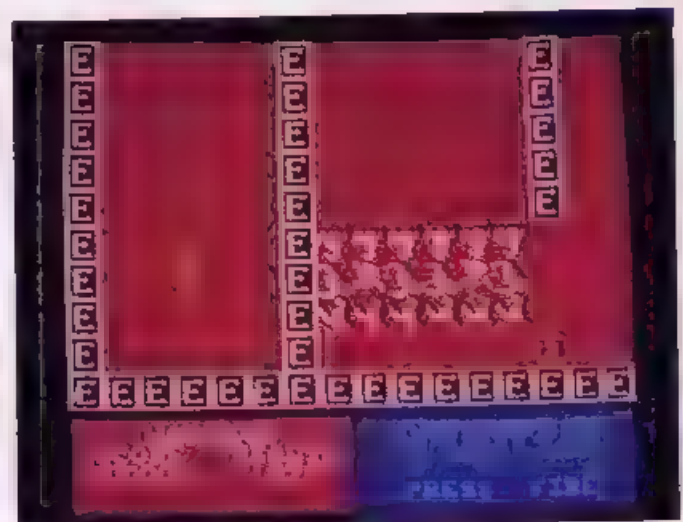
C 16-Ballspielereien mit Demolition



Enduro Racer gibt jetzt auch auf dem C 64 Gas



Klasse Grafik: Gauntlet auf dem Atari ST



Krasser Unterschied: Die Atari XL-Version von Gauntlet



Zweimal Metrocross: Einmal für C 64...

nur durch Spielstärke, sondern auch durch viele Funktionen wie etwa eine umfangreiche Eröffnungsbibliothek. Im Gegensatz zum **Chessmaster 2000** (ebenfalls für XL erhältlich) wird Colossus auch auf Kassette angeboten.

Die Atari XL-Version von **Gauntlet** (siehe auch Ausgabe 2/87) ist leider nicht so gut geworden wie wir es uns erhofft hatten. Diese Umsetzung ist sehr langsam und kann kaum mit den Schneider- und C 64-Versionen mithalten. Außerdem ist die Grafik bei weitem nicht so farbenfroh, so daß manchmal Monster schlecht zu unterscheiden sind. Hinzu kommen bei der Kassettens-Version teilweise unerträgliche lange Ladezeiten. Wir empfehlen **Gauntlet** für den XL deswegen nur den absoluten Gauntlet-Fans, die ohne dieses Programm nicht mehr leben könnten.

Atari ST

Etwas anders sieht es da bei der **Gauntlet**-Version für den Atari ST aus. Hier haben sich die Programmierer sehr viel Zeit genommen, denn es hat sich um mehrere Monate verspätet. Die Begründung der Programmierer: **Gauntlet** auf dem ST sollte wirklich eine perfekte Nachbildung des Automaten werden, da die Hardware des ST die notwendigen Fähigkeiten hat.

Diesem hohen Anspruch wird die ST-Version fast ganz gerecht. Wer den Automaten kennt, wird die Grafik der ST-Version kaum vom Original unterscheiden können. Das Scrolling ist lediglich eine Spur zu ruckelig und langsam. Eine Sprachausgabe fehlt leider doch die Sound-Effekte sind gut gelungen.

Während **Gauntlet** auf dem ST ein echter Renner zu werden scheint, ist die gerade erschienene Version des **Boulder Dash Construction Kit** für diesen

Computer nicht so gut gelungen. Das Spiel nutzt die Grafik-Fähigkeiten des 16-Bit-Computers bei weitem nicht aus. Die Programmierer haben noch nicht einmal ein schönes Scrolling fertiggebracht, so daß das Spielfeld über den Bildschirm ruckelt. Dafür ist das Construction Set mit der Maus kinderleicht zu bedienen und wesentlich komfortabler als bei den Versionen für C 64 und Atari XL/XE, die wir in Ausgabe 1/87 vorstellten.

Kurz angesprochen werden soll **500cc**, ein Motorrad-Spiel aus Frankreich. Dieses Programm gibt es schon seit einiger Zeit für den Schneider CPC, wurde von uns wegen mäßiger Qualität aber nicht getestet. Die ST-Version spielt sich recht ordentlich, obwohl es auch hier noch zur Spitzenklasse fehlt. Besser als das ziemlich langweilige **Super Cycle** ist es auf jeden Fall, denn dank eines gesplitteten Bildschirms können zwei Spieler gegeneinander fahren. Alle drei an dieser Stelle vorgestellten ST-Spiele funktionieren nur mit einem Farbmonitor.

Schneider CPC

Nur wenige Programme gab es diesen Monat für den Schneider CPC. **Leviathan** ist die Umsetzung eines C 64-Actionspiels (siehe Ausgabe 5/87). Auch hier waren wir ziemlich enttäuscht, denn das Scrolling ist armselig programmiert und auch die Software-Sprites sind recht langsam. Der Spielspaß hat bei der Umsetzung arg gelitten.

C 16 und Plus/4

Nun noch ein Tip für C 16 und Plus/4-Fans: Mit **Demolition** gibt es jetzt endlich ein Breakout-Spiel im neuen Stil für diese Computer. Das in Deutschland programmierte Spiel erinnert stark an **Krakoul**, bietet viele



... und die Spectrum-Version darf auch nicht fehlen

verschiedene Bilder und zwei Spieler können sogar gleichzeitig spielen. Wie beim Vorbild müssen Sie mit einem Schläger einen Ball im Spiel halten, der Steine durch Berührung vernichtet. Einige Extra-Funktionen

für den Schläger lockern das Ganze auf. Das Ball-Vergnügen für den kleinen Commodore-Computer ist zum außergewöhnlich günstigen Preis von 19 Mark (Kassette und Diskette) erhältlich. (bs/hu)


Interfunk
 FACHGESCHAFT

RADIO WEISS' COM PLAY
 Hohenzollernring 29 · 5000 Köln 1
 Telefon 0221/25 24 57
Weltneuheit!

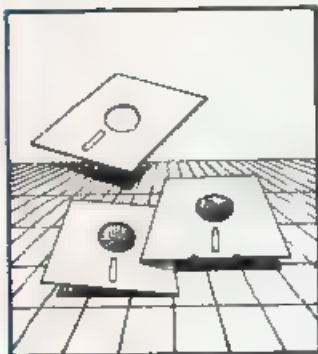

49.-

★ Sensortechnik
 ★ Verschleißfrei
 ★ Geld-Zurück-Garantie

DM-Funkproduktion, Herstellung in Japan

Jede Menge neue Amiga-Software eingetroffen!

AMONG THE DEAD, PAGE	94,- DM	MASTER TYPE	149,- DM
ADVENTURE TIME	94,- DM	MATHIA R	99,- DM
ALBUKINATOR	299,- DM	MAX ESE	199,- DM
ARCHER	99,90 DM	MAXIMIAN TAB KAL	299,- DM
ARCHER 2	99,90 DM	MUNJA JAWAN	99,90 DM
ARCHER 3	79,- DM	MURDER	79,- DM
BABY TALK THE	199,- DM	MUSIC CONSTRUCTION	229,- DM
BOBBY VEE TIME	79,- DM	NEW THING LING	99,- DM
BRAVE AS	199,- DM	ONLINE	199,- DM
BR 4	199,- DM	PAPA MIC	299,- DM
CH. MASTER 200	199,- DM	PAWNTY	99,90 DM
CH. MASTER 200	119,- DM	PLANET ALL	149,- DM
CH. MASTER 200	149,- DM	PRINCE MASTER PLUS	199,- DM
CH. MASTER 200	149,- DM	RAIP	199,- DM
CH. MASTER 200	99,- DM	RAIP 2	79,90 DM
CH. MASTER 200	149,- DM	RAIP 3	199,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 4	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 5	99,90 DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 6	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 7	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 8	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 9	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 10	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 11	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 12	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 13	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 14	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 15	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 16	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 17	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 18	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 19	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 20	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 21	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 22	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 23	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 24	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 25	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 26	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 27	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 28	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 29	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 30	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 31	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 32	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 33	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 34	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 35	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 36	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 37	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 38	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 39	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 40	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 41	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 42	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 43	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 44	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 45	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 46	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 47	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 48	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 49	149,- DM
CH. MASTER 200	229,- DM	RAIP 50	149,- DM



In der Mache

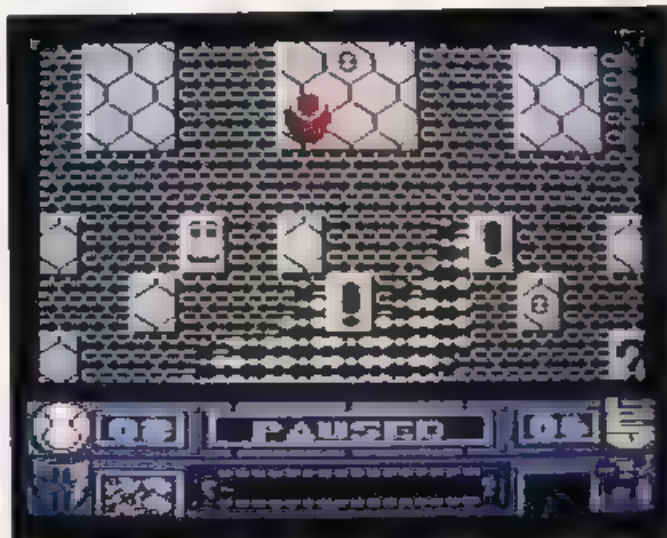
Heute werfen wir wieder einen Blick auf einige interessante neue Spiele, die zu Redaktionsschluß leider noch nicht fertig waren und deshalb nicht in dieser Ausgabe getestet werden konnten.

Gremlin hält den Nachfolger zum letztjährigen Erfolgstitel **Bounder** parat. **Re-Bounder**. Der Held ist auch diesmal wieder ein Tennisspieler, der vom Spieler gesteuert das Ziel hüpfen muß. Besondere Merkmale des Nachfolgers laut Pressemitteilung: 18 Levels, 3D-Grafik, angreifende Gegner, die abgeschossen werden können

und Extra-Waffen. Außerdem muß man darauf achten, daß der Luftdruck des Bouncer-Balls stimmt. Das Spiel soll für C 64, Schneider CPC, Spectrum und MSX erscheinen.

Ebenfalls bei Gremlin ist **Mask in the Maze**. Die Story: Matt ist Mitglied der Agenten-Organisation Mask, die gegen die Super-Schurken des VENOM-Syndikats kämpft. Matt muß mit seinem Raumschiff Mask-Kollegen retten und sich gegen die angreifenden VENOM-Schiffe wehren. Die obligatorischen Extra-Waffen dürfen natürlich nicht fehlen. Mask soll in den nächsten Tagen für C 64, Schneider CPC, Spectrum und MSX erscheinen.

Umsetzungen von Spielautomaten sind weiterhin ein heißes Thema. So wird U.S. Gold die Umsetzungen von **Rygar** (Prügel-Aktion) und **Solomon's Key** (Geschicklichkeitsspiel mit einem Hauch Strategie) in Angriff nehmen. Mit denen nicht vor Herbst zu rechnen ist Activisions Adaption des Sega-Automaten **Quartet**, war zu Redaktionsschluß hingegen schon fast fertig, was unser Vorab-Bild der



Ein Vorab-Foto von Gremlins **Re-Bounder** (C 64-Version)

C 64-Version beweist. Für das Sega-Video-Spiel Master System wird es übrigens ebenfalls eine Quartet-Version geben, die bei Sega selber programmiert wird. Neue Automaten-Umsetzungen sind auch bei Ocean/Imagine in Arbeit. **Slap Fight**, **Gyroz** und **Athena** sollen demnächst für C 64, Schneider CPC und Spectrum erscheinen. Action-

Fans können schon mal ihre Joy-sticks ölen. Ein Spiel zu einem mit Oscars reich bedachten Film wird demnächst ebenfalls von Ocean kommen. **Platoon**. Da es sich eindeutig um einen Anti-Kriegsfilm handelt, darf das Spiel eigentlich keine fröhliche Rambo-Zampa-Banerei wie **Rambo** werden. Man darf also gespannt sein. (hl)

Die Spiele-Hitparaden im August 1987

Die deutsche Verkaufs-Hitparade basiert auf Befragungen von Amigasoft, Mastertronic, Peter West Records und Rushware. Die Happy-Hits werden von unseren Lesern gewählt.

Bei der Leser-Hitparade kann jeder tunmachen. Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an die Redak-

tion Happy-Computer, Kennwort: **Top 10**, Hans-Pinsel, Str. 2, 8013 Haar. Vergeßt bitte nicht, Absender, Computertyp und gewünschten Datenträger im Falle eines Gewinns anzugeben (Wichtig!). Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Jeden Monat werden unter allen Einsendern 22 Comput-

erspiele verlost. Die Gewinner sind diesmal:

Andreas Arndt, Tönsvorst 2
Marco Boschanski, Castrop-Rauxel
Friedrich Busche, Neu-Isenburg
Jörg Enmann, Friedewald
Sascha Fichera, Dreieich
Torsten Frank, Söbisch
Dennis Großjohann, Glünde
Ulrich Handt, Porta Westfalica
Enrich Heeb, CH Untertorren
Holger Höhn, Regensburg
Marko Hoeschke, Bidingen 13
Marco Kna, Bielefeld
Michael Lörup, Koblenz

Marc Menge, Nordenham
Philipp Meyer, Bad Kissingen
Marcus Nurnich, Goslar
Christian Schäfer, Murrhardt
Thorsten Schmidt, Porta Westfalica
Patrick Stem, Unterföhring
Dirk Seitz, Augsburg 22
Frank Stöckmann, Hainberg
Ernst Voordman, Holzmadt

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: **Wzball** (C 64)

(hl)



Deutschland (Leser-Hits)

1. (1) **World Games** (Epyx)
2. (2) **Gauntlet** (U.S. Gold)
3. (7) **Silent Service** (Microprose)
4. (4) **Gunship** (Microprose)
5. (3) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
6. (8) **Elite** (Firebird)
7. (-) **Arkanoïd** (Imagine)
8. (-) **Krakout** (Gremlin)
9. (6) **Leader Board** (Access/U.S. Gold)
10. (10) **Antirad** (Paace)



Großbritannien

1. (1) **BMX-Simulator** (Code Masters)
2. (3) **Fend** (Bulldog)
3. (10) **Enduro Racer** (Activision)
4. (-) **Four Great Games** (Micro Value)
5. (-) **Football Manager** (Addictive)
6. (8) **Gauntlet** (U.S. Gold)
7. (2) **Six Pak** (Elite Systems)
8. (7) **Ollie and Lisa** (Firebird)
9. (5) **Konami's Coin Op Hits** (Imagine)
10. (-) **Five Star Games II** (Beau Jolly)



U.S.A.

1. (1) **Star Trek: Promethean** (Simon & Schuster)
2. (2) **Gunship** (Microprose)
3. (6) **Destroyer** (Epyx)
4. (3) **Silent Service** (Microprose)
5. (5) **World Games** (Epyx)
6. (4) **Leather Goddesses of Phobos** (Infocom)
7. (-) **King's Quest III** (Sierra)
8. (8) **Mean 18** (Accolade)
9. (9) **Championship Football** (Gamestar/Activision)
10. (10) **Jet** (Sublogic)

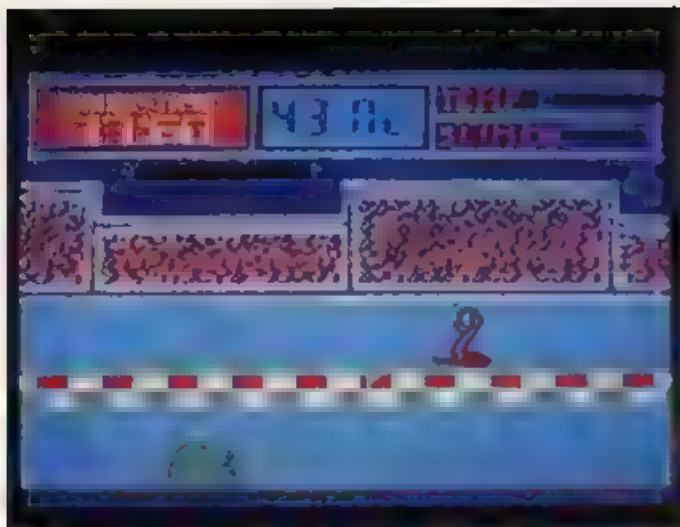


Deutschland (Verkaufszahlen)

1. (1) **Cholo** (Firebird)
2. (3) **World Games** (Epyx)
3. (4) **Nemesis** (Konami)
4. (-) **Marios Bros** (Ocean)
5. (-) **Big Trouble in Little China** (Electronic Dreams)
6. (-) **Strike** (Mastertronic)
7. (-) **Leader Board Executive** (Access/U.S. Gold)
8. (9) **Six Pak** (Elite Systems)
9. (-) **Battle** (Mastertronic)
10. (-) **Head over Heels** (Ocean)



So gut wie fertig: »Quartet«, hier auf dem C 64



Kosmisches Sportspiel: »Galactic Games« (Schneider CPC-Version)

Anleitung des Monats

Danke, Hiltbrunner aus Thun in der Schweiz hat eine neue Anleitung entdeckt, die alle Kategorien erfüllt und von uns zur »Anleitung des Monats« gewählt zu werden. Sie wurde schauderlich schlecht ins Deutsche übersetzt und ist dabei zum Teil falsch. Die Wunder-Anleitung stammt diesmal nicht von einem Spiel, sondern von einem Taschenrechner. Da man diese kleinen Rechenwesen vom technischen Standpunkt gese-

hen ruhigen Gewissens der Abteilung »Computer« zuordnen kann, findet der Beitrag zum Thema »Kraftversorgung« (links) natürlich Berücksichtigung (h).

Starglider als Spielautomat

Es geht auch anders. Normalerweise werden Spielautomaten reihenweise für Heimcomputer angesetzt. Ein englisches Programm hat jetzt den umgekehrten Weg geschafft. Von Rabin's »Starglider« werden jetzt Spielautomaten gebaut! Die Automatenfirma Bailey/Sente wird diese Umsetzung in die Hand nehmen. In den Automaten packt man kurzerhand eine Amiga-Platine auf der zusätzlich eine leicht umgeschriebene Amiga-Version von Starglider enthalten ist. Jetzt San der Programmierer von Starglider ist sein Traum erfüllt. Es war schon immer ein Traum von ihm, daß aus einem meiner Spielautomaten ein Automat wird. (h)

KRAFTVERSORGUNG

Der Rechner wird kraftbetriegt von Solarzellen und einer Batterie für die Not. Sie benötigt unter irgendeinem Kunstlicht. Das Schaubild wird Schwunden wenn die Batterie zum Ersetzen braucht. • Zeichen jeder Batterie muss aufgeleuchtet werden wenn eingesetzt. Qualitative Batterie beispielsweise UCC 180.

Die Anleitung des Monats aus der Hardware-Ecke

DREI ZUKUNFTSSTARKE ANGEBOTE

Happy Computer Sonderheft 19 »ST-Magazin«

Geballtes Feuerwerk zum Atari ST. Assembler-Schwerpunkt für Einsteiger und Profis. GEM und Interrupts selbst programmiert. Umsteiger-Spezial für C64-, Schneider- und AtariXL-Programme auf dem Atari ST.

64'er Sonderheft 20 »Grafik«

Grafik für Newcomer, Fortgeschrittene und Freaks. Vom zweidimensionalen Zeichnen zur professionellen 3D-Darstellung. Einblick, Durchblick, Perfektion für Grafik-Programmierer.

68000er Ausgabe Nr. 8

Programmiersprachen für Anfänger und Profis. Tips und Tricks zur problemlosen Textverarbeitung. Brandheiße 68000er-News von der »Consumer-Elektronik-Show und Comdex« USA.

»64'er«
»68000er«

»Happy-Computer«

Drei Zeitschriften aus dem Hause

Markt & Technik

Prima Preise: Der Happy-Super-Test

Jetzt wird's haang! Der Happy-Super-Test ist unserer Meinung nach der anspruchsvollste Wettbewerb, den wir je im Spiele-Teil veranstaltet haben. 14 zum Teil sehr schwere Fragen müssen korrekt beantwortet werden. Jede richtige Antwort gibt einen Buchstaben unseres Lösungssatzes preis.

Wer auf alle Fragen sofort eine Antwort weiß, muß schon ein echter Experte sein. Sollten die Antworten Schwierigkeiten bereiten, hilft eine Happy-Computer-Sammlung weiter. Die Antworten auf alle Fragen kann man nämlich den Spiele-Innentiteln entnehmen, die seit Ausgabe 11/86 erschienen sind.

Zu jeder Frage gibt es drei Antworten zur Wahl. Mit einer Antwort entscheidet Ihr Euch für einen von drei Buchstaben. Reiht man alle Buchstaben aneinander, ergeben sie einen Lösungssatz, der aus zwei Wörtern besteht - vorausgesetzt, die Antworten sind auch richtig! Um bei der Preisvergabe mitmachen zu können, müßt Ihr diesen Lösungssatz auf eine Postkarte schreiben und an uns schicken. Gebt bitte auch Euren Absender, Euren Computertyp und für den Fall eines Gewinns

Das knifflige Quiz für echte Spiele-Freaks. Wer sich gut mit Computerspielen auskennt, kann tolle Preise gewinnen.



Für die ersten drei Gewinner gibt es je ein Sega-Videospiel.

den bevorzugten Datenträger an (Kassette oder Diskette). Einsetzschluß ist der 15. August 1987 und der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Unsere Anschrift lautet:

**Redaktion Happy-Computer
Markt&Technik Verlag AG
Kennwort: Super-Test
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar**

Unter allen Einsendungen mit dem richtigen Lösungswort ziehen wir die Gewinner. Folgende Preise warten auf Euch:
1. bis 3. Preis: je ein Sega Master-System mit jeweils drei Spielen

Ein tolle Sache für jeden Spiele-Freak: Die Videospiel-Konsole von Sega zusammen mit den drei Top-Programmen: «Hang On» (Motorrad-Rennen), «Choplifter» (Action mit Spitzengrafik) und «Wonderboy» (original Sega-Umsetzung des Spielautomaten). Dieses Paket (Videospiel plus drei Module) gibt es dreimal zu gewinnen.
4. bis 15. Preis: je ein brandneues Computerspiel

Welche Spiele es sein werden, wissen wir jetzt noch nicht. Wenn die Gewinner gezogen sind, werden wir uns für brandheiße Neuheiten aus dem Amolasoft-Angebot entscheiden. Je ein taufisches Programm wartet auf die Gewinner.

Wir wünschen Euch jetzt viel Spaß bei der Suche nach dem Lösungswort. Laßt uns auch wissen, ob wir öfters solche kniffligen Wettbewerbe ausrichten sollen und welche Art Preisaus-schreiben Ihr bevorzugt: zum Beispiel Quiz, Mal-Wettbewerb oder Wortsuchspiel! (hi)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	

Hier könnt Ihr die Lösungsbuchstaben eintragen. Zusammen ergeben sie den Lösungssatz, der auf Eurer Postkarte stehen muß.

Alle Fragen beziehen sich auf Ereignisse in der Computerspiel-Welt, über die wir im Lauf der letzten neun Monate berichteten.

Frage 1:

Auf welchem chinesischen Brettspiel basiert das Computerspiel «Shanghai»?

R Backgammon
S Mah Jongg
T Chop Suey

Frage 2:

Welches Programm wurde von dem ZZ Top-Videoclip «Rough Boys» inspiriert?

T Leviathan
U Colourspace
V Spindizzy

Frage 3:

Das Gesicht dieser Dame aus dem Adventure «Uninvited» gehört zu den schäutigsten Anblicken der Computerspiel-



Geschichte. Aber welche Version des Programms testeten wir vor einigen Monaten, von der auch dieses Foto stammt?

A Macintosh
B Atari ST
C MS-DOS

Frage 4:

Welches Computerspiel wurde von uns zum «größten Reinfall 1986» gekürt?

R Knight Rider
S Breakthru
T Dracula

Frage 5:

Hoffentlich kennt Ihr Euch mit Adventures gut aus. Wir wollen nämlich wissen, aus welchem Abenteuerspiel das folgende Textzitat stammt: »As you look to the table you see that the Fizzie is cool and bubbly.«

- J Borrowed Time
- K Tass Times in Töne Town
- L Hollywood Hijinx



Frage 6:

Wie heißt das Programm, in dem man Bundeskanzler Helmut Kohl zusammenpuzzeln muß?

- G SDI
- H Werner
- I Split Personalities

Frage 7:

Wie heißen die bösen Außerirdischen beim Action-Spiel »Delta«?

- J Jaggies
- K Xevianer
- L Heiffans

Frage 8:

Wie heißt der Musik-Programmierer, über den Sound-Experte Martin Galway in unserem Interview sagte: »... ist der einzige, den ich respektiere«?

- L Rob Hubbard
- M Martin Galway
- N Chris Hulsebeck



Frage 9:

Wem gehört dieser Bart?

- D Michael Scharfenberger
- E Pete Cooke
- F Trp Hawkins

Frage 10:

Bei welchem Computerspiel spielen unter anderem »Pixel Pencil«, »Silicon Salad« und »Chocolate Chip« eine wichtige Rolle?

- Q Leather Goddesses of Phobos
- R Robot Rascals
- S The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Frage 11:

Bei welchem Spiele-Test verneten wir, wie man seinen »braven Schneider CPC« in einen Spielautomaten mit Stereo-Sound verwandelt?

- J Ikan Warriors
- K Gauntlet
- L Tempest



Frage 12:

Ein Beitrag aus der Abteilung »Spiel zum Film«: Welchen Schauspieler soll diese Spielfigur (Spectrum-Version) darstellen?

- E Sylvester Stallone
- F Bill Murray
- G Arnold Schwarzenegger

Frage 13:

Welches Computerspiel bezeichneten wir in unserem messerscharfen Test als »ausgesprochenen Flachländer«?

- A World Geography
- B Highlander
- C Flight Simulator II

Frage 14:

Wer sprach in einem unserer Interviews beim Thema »Raubkopierer« den Satz »You gotta go to hell, guys« aus?

- R Anita Sinclair
- S Fred Schm.dl
- T Wild Bill Stealey

Kampfgruppe



Taktische Gefechtsimulation
3600 Felder großes Spielfeld
mit topografischem Gelände
70 Waffensysteme aus WKII
1-2 Spieler, Spieldauer 5 Std.
Deutsches Handbuch
Apple, C64, Atari, IBM, Amiga
DM 99,-



Strategische Simulation im
Südpazifik 1942-1943
79 Schiffsklassen, Träger,
Schlachschiffe, Zerstörer etc.
Deutsches Handbuch
1-2 Spieler, Spieldauer 50 Std.
Apple, C64 DM 129,-



RUSSIA 1941-45 10r Fort-
geschrittene. Hb. engl.
Apple, C64 DM 139,-

30 weitere Strategie- und
Phantasiespiele ab Lager
lieferbar. Katalog 1,- Bfm

THOMAS MÜLLER
COMPUTER-SERVICE
Postfach 2526 7800 Offenburg

Ein Rockford kommt selten allein

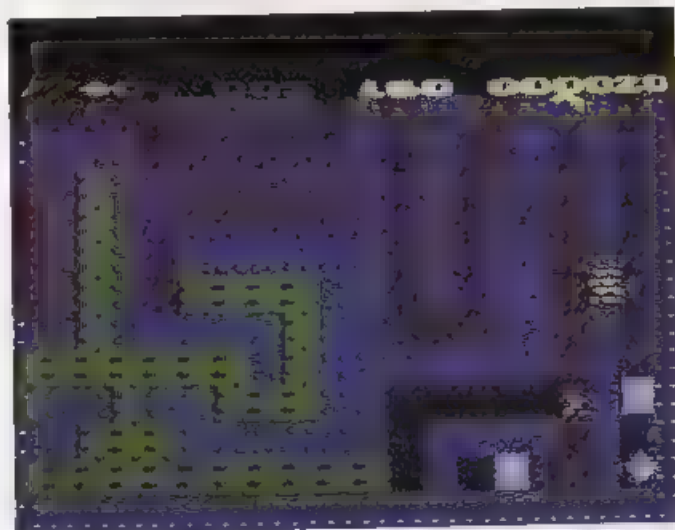
Neulich in der Spielredaktion: Ein Blinken, ein kurzer Schlag und Rockford erscheint in einer Höhle, von Diamanten und Steinen umgeben. Langsam beginnt er die Diamanten einzuhäuseln. Niemand denkt an etwas Böses, da nähern sich von hinten zwei Leuchtkäfer mit rasender Geschwindigkeit. Jetzt kommt Leben in Rockford: kurz entschlossen flüchtet er, diverse Haken schlagend, unter einen Steinhäufen. Einer der beiden Leuchtkäfer ist ihm hart auf den Fersen und will nicht locker lassen. Rockford geht einen kleinen Schritt zur Seite und löst damit eine Steinlawine aus.

Als der erste Stein den Käfer trifft, zerplatzt er mit einem lauten Getöse. Langsam beruhigt sich das Bildschirmgeschehen. Doch wo ist der andere Leuchtkäfer abgeblieben? Muß Rockford erneut um sein Leben bangen?

Tolle Resonanz

Keine Angst — er hat es geschafft, den Bösewichtern zu entkommen. Und das mehr als nur einmal. Und das Interessanteste an dem »Drehbuch« zu diesem Epos haben ausschließlich Leser von Happy-Computer mitgewirkt.

Es ist vollbracht: Nach langem und ausgiebigem Testen stehen die Gewinner unseres Boulder-Dash-Wettbewerbs fest.



Der Sieger-Level von Guido Gerdemann

In Szene gesetzt hat das ein Spiel mit dem Namen »Boulder Dash Construction Kit« mit dem man Höhen des Klassikers nach eigenem Geschmack bauen kann. In einem Wettbewerb in Zusammenarbeit mit Databyte, den wir in der Ausgabe 1/87 starteten, suchten wir die schönsten Spielfelder für den Klassiker unter den Geschicklichkeitsspielen. Das Construction Set scheint schon lange der Wunsch vieler Leser gewesen zu sein, denn etwa hundert Einsendungen stapelten sich in unserer Redaktion, die wir uns alle gründlich angesehen haben.

Viele unserer Leser haben uns mehr als nur ein Level eingeschickt. Einer packte gar drei komplette Spiele mit über hundert Levels auf eine Diskette. Ein Leser programmierte sogar ein eigenes Boulder Dash Construction Kit für den Schneider CPC. Besonders hilfreich für uns waren die genauen und ausführlichen Beschreibungen und Erläuterungen, die eigentlich jedem Brief beigelegt waren. Von Karten über Schablonen und Fotos bis hin zu Videokassetten war alles vorhanden. Ohne diese Anleitungen wären wir oft beim Testen nicht weitergekommen.

Neue Abenteuer für Rockford

Nach längeren Sitzungen und vielen Testspielen hat die Spielredaktion nun die Sieger gekürt. Viele Level haben nur knapp einen Preis verfehlt. Bewertet wurden Faktoren wie Schwierigkeitsgrad, das Gelingen des Spielfeldes, Hintergrundgeschichte und Originalität. Ein kleines Programm, mit dem man Boulder Dash-Level ausdrucken kann, wurde von einem der Teilnehmer geschrieben. Als Extra-Leckerbissen für alle Rockford-Fans werden wir es bei Gelegenheit im Commodore-Lustig-Teil veröffentlichen. (al)

Die 31 Gewinner:

Den ersten Preis (ein Boulder-Dash Fanpaket mit einem gerahmten und signierten Rockford-Poster, einem Boulder Dash T-Shirt und drei neuen Databyte-Spielen) gewann **Guido Gerdemann, Höppnerstr. 101, 4150 Krefeld 12 (XL)**

2. bis 10. Preis (je zwei aktuelle Databytespiele):
Michael Neuhaus, Oppenheimer Str. 78, 5992 Nachrodt-Wibbel (C 64)
Oliver Winn, Humboldtstr. 5, 6620 Worms (XL)
Gerold Holtlöhner, Haus Nr. 23, 4459 Wielen (C 64)
Rolf und Stefan Eichberger, Gerhart-Hauptmann-Str. 53, 6800 Mainz-Gonsenheim (C 64)

Gregor Jacobs, Up den Wiemen 38b, 2100 Hamburg 90 (C 64)
Michael Scholz, Schonnefeldstr. 113, 4300 Essen 12 (XL)
Carsten Lath, Carl-Goerdeler-Str. 3, 2800 Bremen 41 (C 64)
Olaf Habenicht, An der Herrenwiese 64, 2840 Diepholz 1 (XL)
Patrik Ludwigs, Bahnhofstr. 14, 5650 Solingen (C 64)
11. bis 31. Preis (je ein Boulder-Dash T-Shirt):
Andreas Müller, Zur Friedrichsfeste 1B, 7590 Rastatt (C 64)
Klaus Nothnagel, Goethestr. 10, 8077 Reichertshofen (C 64)
Ludwig Becker, Mainzer Str. 29, 6620 Worms (XL)
Volker Nölke, Im Hupfuf 9, 7801 Umkarch (C 64)

Claudio Eckert, Hopfenstr. 7, 6277 Bad Camberg (C 64)
Frank Wätzig, Sternstr. 8, 1831 Weisweil (C 64)
Ralf Zielaskowski, Ernst-Scherling-Weg 7a, 2000 Hamburg 74 (XL)
Axel Schneider, Parsifalweg 5, 8034 Gernering (C 64)
Manfred Herklotz, Goldachring 13, 8255 Schwindegg (C 64)
Rainhard Kalaman, Rosenweg 43, 8192 Geretsried (XL)
Karsten von Ahlften, Astenweg 1, 2807 Achum-Baden (C 64)
Jürgen Schneider, Heinrich-Heine-Str. 5, 5729 Wörth/Eh. (C 64)
Agemo Prüffert, Lützenstr. 5, 1000 Berlin 51 (XL)
Achum Schürmer, Steinhöferstr. 11, 3500 Kassel (C 64)

Markus und Michael Billerbeck, Surick 69, 4270 Dorsten 11 (C 64)
Dietmar Schwingen, Eichenweg 13, 4053 Sächert Gierarth (C 64)
Wilfried Reinsberg, Scharnweberweg 113, 1000 Berlin 51 (XL)
Jens Schäfer, Dr. Mack Str. 36, 8510 Fürth (C 64)
Oliver Sikora, Roldomweg 1, 7080 Aalen (XL)
Peter Schwan, Moosgrund 19, 7800 Freiburg/Breisgau (C 64)
Ein Extrapreis geht an den Leser, der ein eigenes Construction Set für den Schneider CPC programmierte: **Andreas Rost, Von-Galen-Str. 23, 4417 Altenberge**

Herzlichen Glückwunsch (al)

The GUILD of THIEVES



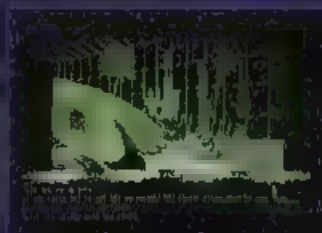
By Magnetic Scrolls

Steal Yourself A World Of Fantasy

Das Adventure beginnt mit Ihrer Bewerbung um Aufnahme in die Gilde der Diebe. Doch bevor Sie akzeptiert werden, gilt es einen Test zu bestehen: Einen in Teilen versteckten Schatz von einer kleinen Insel holen.

Das alles klingt nicht schlecht und riecht nach einem großen Karriereschritt. Doch was erwartet Sie auf dem Eiland?

GUILD OF THIEVES ist ein vertracktes Adventure, das Hinweis für Hinweis folgend, scheibenweise zu lösen ist. Bis der Kopf raucht.



DAS BESTE

sind die Bilder. Sie sind auf dem Atari ST derart plastisch, daß man direkt in den Monitor reingreifen möchte.

Anatol Locker Happy Computer

PARSER, GRAFIK, Texte und Bedienungskomfort sind Spitzenklasse.

Boris Schneider Happy Computer

HAPPY WERTUNG: 90
Die zweitbeste Wertung, die Happy Computer je gegeben hat.



DEUTSCHE BEDIENUNGSANLEITUNG
nur in Verpackungen mit dem
Rainbird-Symbol

Erhältlich als Diskette für	
Atari ST, Amiga	DM 79,95
C-64/128, Schneider 6128, Atari 800	DM 59,95



Wer wissen will, was wir außer The GUILD OF THIEVES noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne Prospekte zu.

Name _____

Straße _____

PLZ _____ Ort _____

An: ariolasoft,
Carl-Berteismann-Str 161, 4830 Gütersloh.

★ Halo Frealix

Airline

Andreas Wanninger aus Lichtenstein hat sich ausführlich mit dem Spiel »Airline« beschäftigt. Wenn man seinen Tips folgt, steht der Gründung einer neuen erfolgreichen Fluggesellschaft nichts im Wege.

— Am Anfang den A-310 nach Athen schicken, die 727 und die 737 nach Moskau - Lissabon.

— Beim Service sollte alles angeboten werden.

— In jeder kleinen Maschine sollte man acht Stewardessen, in einem A-310 zehn Stewardessen und in einem Langstrecken-Flugzeug 15 Stewardessen einsetzen.

— Das restliche Service-Personal (Krankenwächter, Gepäckvermittlung etc.) sollte je Maschine mit drei bis fünf Personen vertreten sein.

— Die anfangs angegebenen Flugpreise sollte man etwa um ein Viertel verringern. Das wiederholt man so oft, bis die Maschine etwa zur Hälfte ausgebucht ist, sonst rentieren sich die Flüge nicht.

— Da eine DC 10 unrentabel ist, sollte man lieber eine 747 kaufen.

— Sobald man 20 bis 30 Millionen gespart hat, wird es Zeit, einen A-310 zu bestellen. Auf keinen Fall ein Langstrecken-Flugzeug, denn zu diesem Zeitpunkt lohnt sich noch kein großer Flug, auch wenn es verlockend klingt.

— Die Flughäfen Stockholm, Helsinki, Rom, Mailand und Paris sind sehr rentabel, wenn man sie mit einem A-310 anfliegt.

— Innerdeutsche Flüge rentieren sich nicht.

— Immer einen Copiloten mehr einstellen, als benötigt. Wird ein Pilot zum Langstreckenpilot und ein Copilot zum Pilot befördert, rückt der überzählige Copilot auf die freie Stelle.

— Mehr als zwei Langstrecken-Flugzeuge sollte man nicht haben, denn sonst wird zuviel Platz in der Wartungsliste benötigt und andere Flüge müssen am Boden bleiben.

— Beim Bodenpersonal immer nur so viele Personen einstellen, wie man unbedingt braucht.

— Den Kredit sofort tilgen. Eine Ausnahme ist nur, falls man mehrere Maschinen kurz hintereinander kaufen will, dann ist die Index-Säule höher.

Vera Cruz

In Ausgabe 5 hat Eberhard Zirkler Fragen zum Grafik-Adventure »Vera Cruz« gestellt. Inzwischen hat sich Frank Schuldheuer aus Soest bei ihm gemeldet, und gemeinsam haben sie das Spiel gelöst. Da aber viele von Euch Fragen zu diesem Spiel gestellt haben, veröffentlichen wir natürlich den Lösungsweg.

Folgende Indizien kann man im Teil I sammeln:

1. Die Tatwaffe, einen Revolver Mac 90, Nr. GS66743, auf dem Boden.

2. Eine Patronenhülse TE 9 F 3-79 unterhalb des Sessels.

3. Einen Knopf in der unteren Dunkelzone.

4. Ein Notzbuch mit Adressen.

5. Nadelstiche in Veras linkem Arm.

6. Baumwollfaden unterm Fingernagel der linken Hand.

7. Handtasche mit einigen Sachen von Vera.

Auf dem Tisch:

8. Eine Schachtel Rothmans Zigaretten.

9. Ein Streichholzbriefchen mit der Adresse einer Bar.

10. Zigarettenstummel im Aschenbecher.

11. Veras (?) Abschiedsbrief.

Für die Lösung des Spiels sind folgende Gegenstände nötig, die dann auch im zweiten Teil in die Liste der gefundenen Gegenstände eingegeben werden sollten:

a) der Revolver

b) die Zigaretten (Rothmans eingeben)

c) der Abschiedsbrief

d) der Baumwollfaden

e) die Patronenhülse

f) der Knopf

g) das Streichholzbriefchen, beziehungsweise die Adresse.

Im zweiten Teil gibt man zuerst die Gegenstände in die Liste ein. Grundsätzlich ist es wichtig, sich über alle neu auftauchenden Personen unter CRRJ LYON



„Mein Monster wächst! Rolf Boyke, der grafische Vater, hilft mir bei Pflege und Erziehung des Findelkinds. Wir suchen aber immer noch einen passenden Namen. Eure letzten Vorschläge waren schon gut, aber das Monster ist doch männlich!“

zu informieren. In den meisten Fällen erfährt man hier wichtige Dinge. Dort sollte man sich auch sofort über Vera Cruz und »Fuzzys« kundig machen und vorher noch Näheres über den Revolver erfahren, über den auch die Polizei in Clermont (GIE Clermont) etwas berichten kann.

Jetzt nimmt man unter Examination eine Autopsie der Leiche Veras vor und vergleicht mit einer graphologischen Untersuchung Veras Handschrift mit der Schrift des Briefes.

Unter Statement verhält man nun Veras Freundin Nadine, die Hausmeisterin des Wohnblock Forez und Veras Nachbarn. Alle wissen etwas Interessantes.

Hat man vorher Fuzzys wirklich Namen erfahren, kann man auch ihn befragen. Der von Fuzzy erwähnte Phil Ziegler ist eine wichtige Figur. Über ihn liegt im Gefängnis St. Paul und unter GIE St. Galmier etwas vor.

Hat man vom Gefängnis seine Adresse erfahren, verhält man ihn. Er ist also jener »Gipsy«, vor dem Vera Angst hatte.

Jetzt befragt man Eva Delarue, die Eva aus Veras Notzbuch. Um weiterzukommen, holt man sich unter CIAT St. Ebonne Näheres über den Einbruch beim Juwelier, den man auch selbst befragen muß.

Hat man Licht in diesen Teil der Affäre gebracht, wendet man sich dem ehemaligen Zellenengenossen Zieglers, Gilles Blanc, zu. Unter CRRJ bzw. CIAT Lyon kann man etwas über ihn erfahren. Um ihn zu verhören, muß man die Adresse vom Streichholzbriefchen aus Veras Wohnung eingeben. Da sein Alibi äußerst unglaubwürdig klingt, sollte man sofort den angegebenen Zeugen befragen. Vorher allerdings kann man sich auch über diesen beim CRRJ Lyon und beim GIE Montbrison erkundigen. Da er Gilles Blanc deckt, kommt man so nicht weiter.

Die vollständige Nummer des so oft erwähnten BMW lautet 9111 CQ 89. Unter PREF Lyon kann man nun den Halter des Wagens, einen Philippe Blanc, und dessen Adresse ermitteln.

Nachdem man sich auch über ihn unter CRRJ Lyon informiert hat, holt man sein Statement ein. Er hat scheinbar nicht viel zu sagen.

Nimmt man jedoch unter Comparison Vergleiche mit Gilles Blanc, Philippe Blanc und Phil Ziegler vor, lassen die Indizien schon einen eindeutigen Verdacht zu: Der Mörder heißt Philippe Blanc. Man sollte ihn also verhaften. Da man ihm (noch) nichts nachweisen kann, muß man noch weitere Beweise sammeln. Also verhält man (in dieser Reihenfolge) noch mal Kowalski, Ziegler und Gilles Blanc. Sie geben nun zu, daß

Zum Schluß muß man nur noch einmal Philippe Blanc verhören und ihn nach seinem Geständnis verhaften. Der Fall Vera Cruz ist gelöst.

Sentinel

Nach den ersten 30 Codes zu »Sentinel« (Ausgabe 6) gibt es welche für höhere Ebenen von Michel Viehman aus Koblenz. In der nächsten Ausgabe gibt es noch höhere.

Ebene	Nummer
0039	26256459
0066	05894567
0094	89101752
0113	66416626
0135	44176198
0164	66167480
0202	78704265
0230	25596007
0253	76993708
0286	77260686
0314	49942825
0333	88705880
0334	49927902
0335	88187167
0359	88185365
0393	59972236
0434	00951767
0469	75916726
0506	55294957
0513	36469008
0528	66156849
0568	05577594
0607	76684369
0646	84374895

Action und Adventure!

von Palace Software – den Machern von Hexenküche



Der finstere Zauberer DRAX begehrt Prinzessin Mariana. Er hat den Bewohnern der Juwelen-Stadt mit einem unaussprechlichen Fluch gedroht, wenn ihm die Prinzessin nicht ausgeliefert werden sollte

Drax hat sich jedoch bereit erklärt, Mariana die Freiheit zu schenken, wenn sich ein Kämpfer finden sollte, der die Wächter des Bösen schlägt. Doch: ein tapferer Ritter nach dem anderen unterliegt – alles scheint verloren.

Da kommt eines Tages, vom vergessenen Ödland des Nordens her, ein unbekannter Barber, ein mächtiger Kämpfer, der sein Breitschwert mit todlichem Geschick zu führen weiß

Und der Barbar sind Sie! Erobern Sie die Freiheit der Prinzessin mit mächtigen Schwertstreichen.

Geschrieben hat dieses Programm Steve "Hexenküche" Brown – ein Garant für Spitzengrafiken, Animation und Sound.

BARBARIAN – DER MÄCHTIGSTE KRIEGER
erhältlich für C-64/128 und Schneider CPC.

Der widerwärtige GRAF CHAMELION, Meister der Verkleidung und erklärter Feind des Volkes, ist entschlossen, seine neueste und verheerendste Aktion erfolgreich zu beenden. Nach jahrelangen Experimenten in seinem Geheim-Labor, das Experten in einem Land mit niedrigen Steuersätzen vermuten, gelang es ihm, den RUBBERTRONIC-RAY zu entwickeln. Dieser lose Lummel muß gestoppt werden!

In diesem ungewöhnlich schlitzohrigen Adventure schlüpfen Sie in die Rolle des exzentrischen Sebastian Stiffli sowie seiner Kumpanen, den Sie mittels Joystick- und Piktogramm-Steuerung zum Erfolg führen (oder auch nicht).

STIFFLIP & Co. erhältlich für C-64/128 und demnächst auch für Schneider CPC.



C64 VERSION



PALACE SOFTWARE



SCHNEIDER VERSION

Wer "Hexenküche" und "Antirad" mag, für den sind "Stiffli & Co." sowie "Barbarian" sicherlich das neue Maß der Dinge.

Und beide Neuheiten enthalten große Farbposter!

Unverbindliche Preisempfehlung.

C-64 Cassette DM 29,95 Diskette DM 39,95

CPC Cassette DM 29,95 Diskette DM 39,95

Wer wissen will, was wir noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name _____

Straße _____

PLZ _____ Ort _____

An: antiasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.



Amiga-Magazin, das Computer-Magazin für Amiga-Fans, die Zeitschrift für alle Commodore-Amiga-Besitzer

- hilft Ihnen, den Amiga maximal zu nutzen
- bringt für Einsteiger und Experten, Hobby- und Profiprogrammierer Kurse in CLI, BASIC, MODULA II, „C“ etc. etc.
- testet für Sie Hardware, Peripherie und aktuellste Software sämtlicher Hersteller
- anspruchsvolle Listings und Anwendungen geben Ihrer Arbeit höchste Effizienz
- in Kursen optimieren Sie die Bedienung Ihres Amiga



Kennenlern-Angebot

mit kostenlosem «Amiga-Probexemplar und Poster»

Ja, ich möchte eine kostenlose Ausgabe von «Amiga-Magazin» zur Probe. Wenn ich «Amiga-Magazin» weiterlesen will, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte dann «Amiga-Magazin» regelmäßig für mindestens 12 Ausgaben zum günstigen Preis von 79,- DM (Ausland 97,- DM). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr, wenn es vor Ablauf nicht gekündigt wird. Ich erhalte mit meinem Probexemplar das «Amiga-Poster», das ich in jedem Fall behalten kann.

Name (Vorname) _____

Telefon _____

Straße _____

PLZ / Wohnort _____

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Markt & Technik Verlag Aktien-gesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 5013 Haar bei München. Ich bestätige dies durch meine 2 Unterschrift.

Datum: 1. Unterschrift _____

Coupon ausfüllen und versenden an: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2

Datum: 2. Unterschrift _____

HC887

Elite

Elite

In Ausgabe 4/87 haben wir die Frage nach der Constrictor bei «Elite» gestellt. Die Antwort hat Manfred Biehl aus Neunkirchen (C 64).

Man muß für den ersten Auftrag in die zweite Galaxie nach Orarra fliegen. Fliegt man dann in die entgegengesetzte Richtung des Planeten, taucht die Constrictor nach kurzer Zeit auf dem Bildschirm auf. Sie besitzt ein ECM-System und kann nur mit einem Müllräumer zerstört werden. Selbst einer Energiebombe hält sie stand.

Für den zweiten Auftrag muß man in die dritte Galaxie nach Ceerd fliegen. Von dort aus begleitet ein Agent der Galkop-Behörden mit geheimen Dokumenten der Targoiden den Flug. Man muß sie nach Bzera bringen. Unterwegs greifen bei jedem Planeten Targoiden an. Wenn man diese Mission ge-

schaft hat, bekommt man stärkere Schutzschilde.

Wenn man Qulete in der zweiten Galaxie ansteuert und die Taste <6> in der Station drückt (vorher speichern!), kommt «Persönliche Nachricht». Hier wartet eine Überraschung.

Wer sich mit Maschinensprache gut auskennt, die Einstufung «Elite», ein sauberes Register und 95326,7 Credits haben möchte, sollte das MSE-Listing (C 64) von Alexander Hartung aus Mannheim abtippen.

Name	ELITEVA	287C	28C9
287C	14 65 89 29 69 21 08 40 25		
2884	DE 00 91 74 09 46 41 02 20		
285C	97 97 97 97 00 00 25 00 50		
2894	00 00 00 00 00 00 00 00 95		
289C	00 00 00 00 00 00 00 00 90		
28A4	FF FF FF 02 FF FF 00 00 C3		
28AC	00 00 DE 03 00 09 0E 08 55		
28B4	02 08 31 03 2D 25 2B 13 87		
28bC	00 39 06 14 06 00 5B 54 D3		
28C4	19 00 29 25 80 02 FF 00 EA		

Cutthroats

Jürgen Buschek aus Heilsbrunn hat Fragen zum Infocom Adventure «Cutthroats».

1. Wie öffne ich die Back Doors, die Tür vom Leuchtturm und die

- Schublade in McGintys Office?
- Welche Bedeutung hat der Page?
- Kann ich die Ferry benutzen?
- Welches Schiff sollte man wählen?
- Wenn man die Mary Margaret wählt, wie kann ich mir dann noch den Elektro-Magneten leisten?

Ultima IV

Ralf Stolte aus Scheden hat Tips zum Rollenspiel «Ultima IV» geschickt. Interessant sind vor allem die Koordinaten, die die Suche nach Shrines und Städten erleichtern.

Am Anfang des Spiels wird man aufgefordert sich zwischen den verschiedenen Avatar-tugenden zu entscheiden. Durch diese Wahl wird der Beruf des Spielers festgelegt. Um einen bestimmten Beruf zu bekommen muß man sich zu der Avatartugend bekennen, die diese Berufsgruppe repräsentiert, das heißt die dreimalige Wahl einer Avatartugend muß erfolgt sein. Um beispielsweise den Beruf des Fighters zu bekommen, bekennt man sich immer dann zur Tugend Valor, wenn man

sich zu entscheiden hat. Die Blöcke in Schwarz und Weiß zeigen nur an, daß man sich für (Weiß) oder gegen (Schwarz) eine bestimmte Tugend entscheiden hat. Folglich kennzeichnen drei weiße Blöcke, wenn man sich dreimal für etwas entschieden hat.

Mit <CTRL + S> kann man den genauen Stand der acht Avatartugenden erfahren. Auf dem Bildschirm erscheint eine 16stellige Zahl. Zum Beispiel hat die Zahlenfolge 5060708090997700 folgende Bedeutung:

- 50 Punkte in der Tugend Honesty
- 60 Punkte in der Tugend Compassion
- 70 Punkte in der Tugend Valor
- 80 Punkte in der Tugend Justice
- 90 Punkte in der Tugend Sacrifice
- 99 Punkte in der Tugend Honor
- 77 Punkte in der Tugend Spirituality
- 00 Punkte in der Tugend Humility (dies bedeutet Avatarhood in dieser Tugend)

Um ein Avatar zu sein, muß die Kennzahl aus 16 Nullen bestehen.

Die folgenden Übersichten (auf der nächsten Seite) erleichtern Euch die Suche nach Shrines und Städten.

Die Besten für den C64 - z.B.:

Essex D74, Nemesis the Warlock 33:26, Wizball 28:20, Up Periscope D50, Captured 39:26, War Games Greats 53:39, Bureaucracy D89, Sailing 45:35, The Consultant D85, Challenge Gobots 37:28, Metro Cross 36:25, Killing 28:19, Leviathan 35:27, PHM Pegasus 45, Kinetic 37:28, Stationfall D, President 45:31, Death or Glory 46:28, The Last Ninja 53:36, Roadwar 2000 D49, The Pawn D53, Top Gun 41:29, Revs Plus 42:37, Gettysburg D88, Delta K31, Dogfight 37:28, Larking Horror D, Kampfgruppe D56, Shard of Spring D59, Hopeless 42:28, Meg Max 24:15, Barbarian 26:17, Sun Star 37:28, Colonial Conquest D74, Football Fortunes 55:46, Wanderboy 54:37, Quartett 54:37, Hollywood Hijinx D81, Endure Racer 54:37, Cross Check 48:45, Sub Battle Simult D76, Samurai Trilogy 36:25, 500cc-Grand Prix 42:32, Brimstone D74, Into the Eagles Nest 28:20, Star Raiders II 45:27, The Newsroom, deutsch D72, dazu ClipArt 3 D81, Advanced Art Studio 81:81, Trinity D89, Bards Tale 2 D69, Power Play 46:32, Mech Brigade D67, Strifflip & Co. 37:28, RDS 1985 D65, Nether Earth 40:25, Deceptor 42:29, ...und alle anderen!

Spiele und Programme für den C64, Atari 800XL, Amiga, Atari ST und Personal Computer. Fordern Sie die Liste für Ihren Gerätetyp!

FUNTAStIC ComputerWare

D 8000 München 5 Müllerstraße 44 Telefon 089-2609593

ScienceXT junior

- Ausstattung wie ScienceXT, jedoch nur 1 Marken-Diskettenlaufwerk
 - Aufpreis Wunschfarbe DM 150,-
- Preis DM 1.998,-**
47 Mt. GK-Kredit-Kauf, mit Rate DM 54,-

Händleranfragen erwünscht

100% kompatibel



NEW++
GK-Kredit-Kauf
++NEW



+++NEW+

Publikation in Software
GK-Kredit-Kauf
insgesamt 70 Programme DM 5,-
Computer Center
West- und Westinghouse
C-Infinitesoft 42
6832 Hockenheim Tel. 06205-AC

G-DAL Digital Service GmbH
in der Clam 32 6832 Hockenheim
Tel. 06205-40 Telex 445606

Im Preis enthalten sind:
- MS-DOS 2.0 am 3+
- PCWVite
- PC Calc Version 1.0
- PC-File

GK Kredit-Kauf eff. Jhr.-Zins bei Abholung 2 5%, Versand 14%



Wichtige Koordinaten

Stadt	Beruf	Tagend	Koordinaten	Rune
Moonglow	Mage	Honesty	IH"/OI"	Honesty
Britain	Bard	Compassion	GE"/FC"	Compassion
Jhelom	Fighter	Valor	NO"/CE"	Valor
Yew	Druid	Justice	CL"/DK"	Justice
Minoc	Tinker	Sacrifice	BE"/JP"	Sacrifice
Trinsic	Paladin	Honor	LI"/GT"	Honor
Skara Brae	Ranger	Spiritually	FA"/BG"	
Magincia	Shepherd	Humility	KJ"/EL"	

Dorf,etc.	Waren;besondere Hinweise	Koordinaten	Rune
Paws	Horse	JB"/GC"	Humility
Vesper	Guild Shop	DL"/MJ"	
Cove	Hilfe für „Abyss“	FK"/IT"	
Lycaenum	Book of Truth/Word	GL"/NK"	
Castle Britain	Seer/Dung. Hylotie/L.Bnt.	GL"/FG"	Spiritually
Empath Abbey	Word of Passage	DC"/BM"	
Serpants Hold	Word of Passage	FB"/JC"	

Das Dorf Cove kann man mit dem Blink-Spell erreichen, man ist dann nicht auf den Strudel angewiesen. Magincia erreicht man am besten mit dem Gate-travel-Spell (Mondphase 8) (Übersicht der Shrines: Shrine of Honesty EC*/OI* Shrine of Valor OF*/CE* Shrine of Honor MP*/FB* Shrine of Humility NI*/OH* Shrine of Compassion FM*/IA* Shrine of Justice AL*/EJ* Shrine of Sacrifice CN*/MN* Shrine of Spirituality NI*/OH* (bei Vollmond) außer Bell, Book und Candle gibt es noch drei weitere solcher Gegenstände: Skull of Mondain PF*/MT* (bei Vollmond) Wheel of H.M.S. Cape NH*/GA* Silver Horn. KN*/CN*

Wer Schwierigkeiten mit dem Gate-travel- oder dem Resurrect-Spell hat, hier die Zutaten: Gate-travel: Ash, Black Pearl, Mandrake Root

Resurrect: Ash, Garlic, Spider Silk, Bloodmoss, Mandrake Root

Zum Abschluß die Adressen der Britannia-Disk. Die Zeilennummer gibt das erste Byte an, das in dieser Zeile steht. In jeder Zeile stehen 8 Byte, das erste Byte der zweiten Zeile ist somit das neunte Byte des Sektors. Hinter dem Byte und hinter dem Gleich-Zeichen (=) steht die Funktion dieses Bytes, soweit sie Ralf bekannt ist. Die Werte, die vor dem Strich (-) stehen, muß man eingeben, um eine bestimmte Option zu erhalten.

In der Zeile 40 Byte 01 bis zu Zeile 58, Byte 02 stehen die Spells. Diese sind genau in der Reihenfolge wie sie im Buch der Zaubersprüche stehen, aufgelistet. Bei den Angaben ohne bestimmte Werte kann man die Maximalzahl von 99 einsetzen. Dies ist der Fall bei Rüstungen, Waffen, Reagents, Gems, Torches, Keys, Seytants, Food, Gold und Spells.

Harcon — Hüter des Lichts

Die Fragen zu „Harcon — Hüter des Lichts“ waren schon vor einigen Monaten zu lesen. Tips zum Spiel kommen jetzt von Karin Witzelhofer aus Straubing. Sie hat Teil I bereits gelöst, braucht aber noch Tips zu Teil 2. Tips zu Teil I:

- Die Phiole darf man nicht ein-

fach mitnehmen, denn sonst wird man von der Nymphe verflucht und kann selbst Teil I nicht vollenden.

Der Schlüssel ist, zumindest in Teil I, ohne Bedeutung.

- Die Hütte kann man nicht betreten. Es sei denn, der Troll kehrt zurück, aber dann kommt man nicht mehr lebend aus der Hütte.
- Das Wasser an der Quelle kann man nur dort trinken, lei-

der nicht mitnehmen.

Die Öffnungen am Orakel haben keine Bedeutung.

- Der Worluk kann demagt werden. Und zwar bittet man einen der Söhne (der da sein muß), den Worluk zu töten.

- Mirith heilt auf Verlangen die von Worluk geschlagenen Wunden.

- Die Stammtafel muß von Akran gelesen werden, damit man den

Namen des Götterboten für die Nymphen erfährt.

Die Früchte kann man nur direkt vom Baum essen.

- Masut verkauft gegen das Diadem die Rüstung. So wird man in den Augen des Wirtes zum Ritter.

- Die Edelsteine sowie die Rüstung benötigt man, um vom höflich begrüßten Wirt den Pelz kaufen zu können.

Die Sektoren der Britannia-Disk

SEKTOR \$8

Zeile	Byte	01	02	03	04	05	06	07	08	Bedeutung
01		c2	c1	cc	c4	c8	d2	00	00	In den Zeilen 01&09 steht der Name des Spielers (hier: Balder)
09		00	00	00	00	00	00	00	00	
11		5c	00	c7	50	50	50	99	40	01 = Geschlecht 5c-männl./7b-weibl 02 = Beruf 00-Mage 02-Fighter 03-Druid 04-Tinker 05-Paladin 06-Ranger 07-Shepherd 03 = Gesundheit c7 good c4-dead d0-poisoned 04 = Strength (50 Punkte) 05 = Dexterity (— " —) 06 = Intelligence (— " —) 07 = Magic Points (90 Punkte)
19		02	00	03	00	15	00	0d	07	01&02 = Hit Points (200 Pkt.) 03&04 = Hit Points Maximum (300 Pkt.) 05&06 = Experience (1500 Pkt.)

SEKTOR \$A

Zeile	Byte	01	02	03	04	05	06	07	08	Bedeutung
01		11	12	13	14	01	01	11	11	01 = Torches 02 = Gems 03 = Keys 04 = Sextant 05 = Stone 06 = Rune 07 = Book/Bell/Candle 08 = 3-Part-Key-TLC Setzt man Byte 03-08 auf 11, so hat man alle Stones, Runes und die in 07&08 genannten Gegenstände
09		01	50	60	99	99	01	01	01	01&02 = Food 03&04 = Cold 05 = Horns 07 = Wheel 08 = Skull Um Skull, Wheel und Horn zu haben, muß in 06-07 01 stehen
19		00	01	02	03	04	05	06	07	In dieser Zeile stehen die verschiedenen Rüstungen (02-08) in der Reihenfolge wie in der Anleitung
21		00	02	03	04	05	06	07	08	Wie oben, nur diesmal die Waffen von Zeile
29		01	02	03	04	05	06	07	08	21 02-Zeile 29
39		01	02	03	04	05	06	07	08	Wie oben, aber Reagents für Spells



AUFBRUCH IN EINE NEUE DIMENSION

mit »68000er«, dem Magazin der neuen Computer-Generation

- ▶ Programmiersprachekurse für Basic, C, Modula und Assembler.
- ▶ Bauanleitungen für professionelle Hardware-Erweiterungen.
- ▶ Spiele-Spaß und -Spannung auf höchstem Niveau.

Ihre hot-line zur Spitzentechnologie von Atari ST, Amiga, Macintosh und Sinclair QL.

Das »68000er« Magazin erscheint jeden Monat neu!

POSTER & GUTSCHEIN

KOSTENLOS FÜR SIE

94 mal 60 Zentimeter High-Tech-Szene erwarten Sie! Ihr »68000er«-Poster ist im Abonnementpreis enthalten und gehört Ihnen, auch wenn Sie Ihre Bestellung widerrufen sollten.



FÜR EIN KOSTENLOSES PROBEEXEMPLAR DES »68000er«-MAGAZINS

JA, ich möchte »68000er«, das Magazin der neuen Computer-Generation, kennenlernen. Senden Sie mir bitte die aktuellste Ausgabe kostenlos als Probeexemplar. Wenn mir »68000er« gefällt und ich es regelmäßig weiterbeziehen möchte, brauche ich nichts zu tun: Ich erhalte es dann regelmäßig frei Haus per Post. Außerdem nutze ich den Abonnement-Preisvorteil von 8% und bezahle pro Jahr nur 77,- DM statt 84,- DM im Einzelverkauf.

Vorname _____

Name _____

Straße _____

PLZ, Ort _____

Datum _____ 1. Unterschrift _____

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen bei der Bestellabreise widerrufen kann und bestätige dies durch meine zweite Unterschrift. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abendung des Widerrufs.

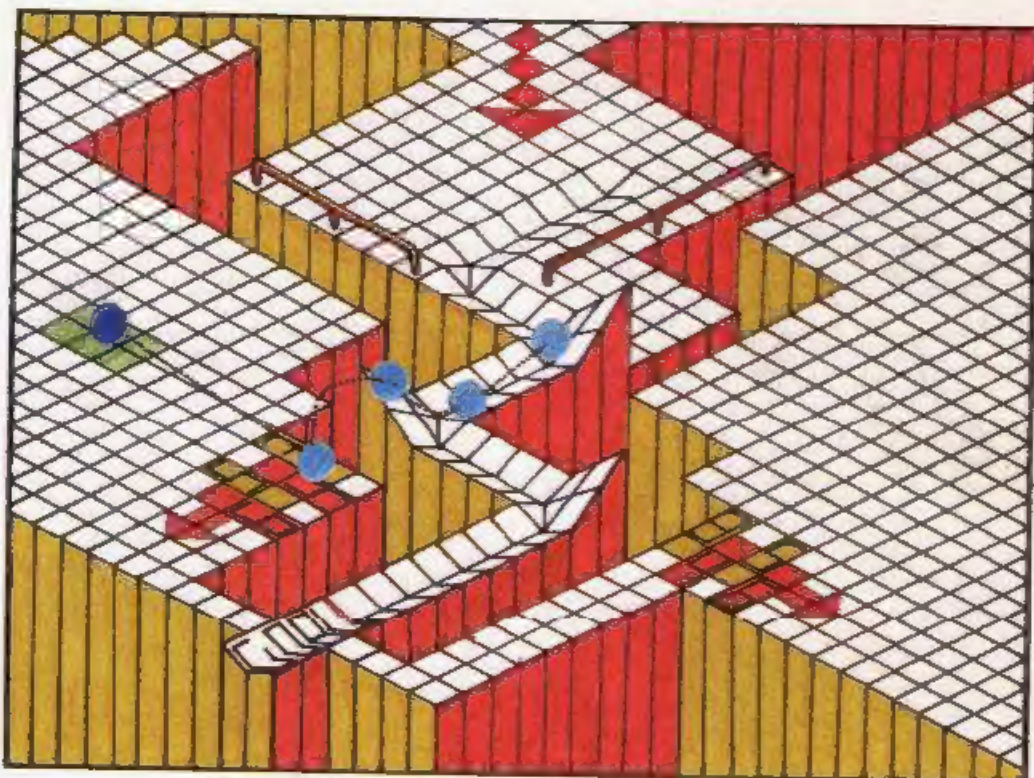
Datum _____ 2. Unterschrift _____

Gutschein ausfüllen und abenden an: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Vertrieb, Postfach 1304, 8013 Haar

★ Hallo Freaks

Marble Madness

Christian Weinand aus Brühl weiß, wo man bei der C 64-Version von »Marble Madness« den siebten Level findet. Wer diesen nämlich nach dem sechsten Level vermutet, wird enttäuscht. Denn schon im ersten Level befindet sich der zugegeben sehr versteckte Eingang. Es ist möglich, daß man mehrere Anläufe braucht, um über die Ecke (siehe Christians Zeichnung) zu springen. Ein erfolgreicher Sprung wird aber durch einen »Jump-Bonus« in der Anzeige bestätigt. Die Kugel sollte jedoch auf dem beschriebenen Bereich sein, bevor die Uhr auf 13 steht, denn dann beginnt der Eintritt ins Wasser-Labyrinth.



Dieses Bild von Christian Weinand zeigt, wo sich bei der C 64-Version von »Marble Madness« der siebte Level versteckt und zwar gleich im ersten Level

Fortsetzung von Seite 104

- Nachdem man Kormuk das Seil geschenkt hat, kann man ihn bitten, das pergament zu lesen.
- Akran muß mit dem Dolch getötet werden, damit man an die Falltür herankommt. Unter der Falltür, die unter Schwerthieben zerbricht, liegt die blaue Kette. Will man die Kette haben, sollte man warm angezogen sein.
- Grüßt man die Nymphe und sagt den Namen des Götterboten, erhält man die Phiole.
- Mirih entziffert die Rune, wenn er darum gebeten wird und der Worluk nicht da ist.
- Hat man alles richtig gemacht und ist von keinerlei Fluch belegt, kann man das Orakel betreten und Teil 2 beginnt.

Man sollte beachten, daß — viele Wege nur zu bestimmten Tages- und Nachtzeiten begehbar sind.

- Waffen ein magisches Eigenleben haben. So wechselt zum Beispiel die Farbe mancher Waffen.
- Verhandeln und Befragen der Charaktere äußerst hilfreich ist; oft bringt das richtige Geschenk den Erfolg.
- man immer genug zu essen und zu trinken bei sich hat.
- Karin hat noch Fragen zum zweiten Teil des Spiels:
 - Wie erhalte ich von dem verängstigten Kind Informationen?
 - Wie bekomme ich den Schlüssel von Hokra?
 - Wie entziffere ich die Metallplatte?
 - Welche Bewandnis hat der Ring?

POKEs und Schummel-Listings

Nemesis

Stefan Christian Müller aus Dortmund hat einen prima Cheat-Modus für das Arcade-Spiel »Nemesis« (C 64-Version).

Nach dem Laden, das Spiel wie üblich starten und so lange spielen, wie man Lust hat. Drückt man die Tasten <J>, <K> und <L> gleichzeitig, erscheint oben links in der Ecke ein Fragezeichen in einem blauen Kasten. Nun kann man sich in aller Ruhe durch das Spiel kämpfen, da man von den Feinden und deren Geschossen nicht mehr getroffen wird. Selbst kann man jedoch die Feinde abschließen. Nach nochmaligem Druck auf die Tasten-Kombination wird der Cheat-Modus wieder ausgeschaltet.

Trailblazer

Thomas Brannekämper aus Bad Nauheim hat sich die C 64-Version von »Trailblazer« vorgenommen. Ladet das Programm, unterbricht es mit einem Reset und gebt folgende POKEs ein:

POKE 29738,234
POKE 29739,234
POKE 30889,234
POKE 30890,234
POKE 30891,234

Nach jedem POKE solltet Ihr die <RETURN>-Taste drücken; »SYS 25729« startet das Spiel wieder.

Super Aliens

Von Stefan Thomsen aus Ellingstedt kommt ein toller Trick für »Super Aliens« auf dem C 64. Wenn man die Tasten »@+*+1+RESTORE« gleichzeitig drückt, kommt man jedesmal einen Level weiter.

Fortsetzung von Seite 91

Schiffe gewartet, die in einer ununterbrochenen geraden Reihe stehen. Es gewinnt immer die längere Kette. In dem ersten Bildbeispiel hat also der Spieler mit den schwarzen Steinen die Auseinandersetzung gewonnen und kann den ersten Spielstein der weißen Kette entfernen.

In zweiten Beispiel kann Weiß den schwarzen Stein vom Brett nehmen, der der weißen Kette senkrecht gegenübersteht. Obwohl Schwarz mehr Steine besitzt, ist nur der ganz rechte in die Auseinandersetzung verwickelt, da Raumschiffe nicht um Ecken feuern können.

Mehrfach schlagen

Eine Kette kann nach vorne und nach hinten schlagen, so daß maximal zwei gegnerische Steine aus dem Spiel genommen werden können.

Nach dem Schlagen ist der nächste Spieler an der Reihe. Zuerst bekommt er neue Raumschiffe für die besetzten Basen,

dann darf er ziehen und zuletzt schlägt er.

Bündnisse

Bei mehr als zwei Spielern ist es möglich, Bündnisse zu schließen. Dabei werden die Raumschiffe mehrerer Spieler so behandelt, als wären sie von einem Spieler. Zwei rote und ein gelbes Raumschiff in einer Reihe schlagen beispielsweise das erste in einer Reihe von zwei grünen. Schließen und Kündigen von Bündnissen muß allerdings zu Beginn einer Spielrunde laut angekündigt werden.

Erweiterungen

Für erfahrene Raumschiffkämpfer sind einige Spielererweiterungen möglich:

- Statt einem Schiff wird bei einem Kampf die komplette Reihe des Gegners geschlagen;
- ein neues Schiff gibt es nur noch dann, wenn man eine Nachschubbasis neu besetzt;
- die Obergrenze von insgesamt 10 Raumschiffen je Spieler entfällt;
- es kann auch während der Bewegungsphase geschlagen werden, so daß beispielsweise eine Zweierkette während einer Bewegungsphase eine ganze Fünferreihe Stein für Stein abräumen kann.
- Haben Sie beim Spielen noch andere Spielregeln entwickelt? Schicken Sie sie uns. Die besten Ideen werden wir in einer unserer nächsten Ausgaben veröffentlichen. (al/jg)

NEUE DATA BECKER BUCHHITS:



Die Grafikfähigkeit des STs gezielt für eigene Anwendungen einsetzen – dieses Buch zeigt Ihnen, wie es geht. Angefangen von den Grundlagen des VDI, GEM, AES und TOS bis hin zu speziellen Problemlösungen wie Programmierung des Raster-interrupts oder einer flickerfreien Animation finden Sie hier alles zum Thema Grafik auf dem ST. Mit zahlreichen Utilities in GFA-BASIC, C und Assembler. Know-how, das jeder engagierte ST-Besitzer braucht. Das Supergrafikbuch zum ATARI ST Hardcover, 838 Seiten, inkl. Diskette, DM 69,–



CAD ist mehr als „nur“ Computergrafik. Neben den speziellen Programmier-techniken und den typischen CAD-Prozeduren braucht man noch solide Grundkenntnisse zum Aufbau eines CAD-Systems. Wissen, das in diesem Buch kompakt und leichtver-ständlich zusammengefaßt wurde. Zudem können Sie anhand der einzelnen beschriebenen Module leicht ein komplettes CAD-Programm erstellen. So läßt sich das Gelernte gleich in die Praxis umsetzen. ATARI ST – Einführung in CAD Hardcover, 289 Seiten, inkl. Diskette, DM 69,–



GFA-BASIC ist ohne Zweifel eine der leistungsstärksten BASIC-Versionen, die es für den ATARI ST gibt – speziell die Version 2.0 mit ihren über 30 neuen Befehlen. Nur – wer diese fantastischen Fähigkeiten voll ausnutzen will, braucht entsprechendes Know-how; braucht bei der Programmierung die Kniffe eines echten Profs. Uwe Litzkendorf ist ein solcher Profi. Und in diesem Buch verrät er Ihnen alle seine kleinen und großen Tips & Tricks zum GFA-BASIC. GFA-Basic Tips & Tricks ca. 350 Seiten, inkl. Diskette, DM 49,– erscheint ca. 7/87



Sie suchen einen praxisorientierten, einfachen Einstieg in die Programmiersprache C? Hier ist er: C für Einsteiger. Doch beschränkt sich dieses Buch nicht nur auf die grundsätzliche Bedienung und Struktur von C, sondern vermittelt auch echtes Profi-Wissen. So z.B. zur GEM- und Fensterprogrammierung. Mit den zahlreichen Tips und Tricks zur C-Programmierung macht dieses Buch aus jedem Einsteiger einen Profi. C für Einsteiger 393 Seiten, DM 39,–



Was leisten die neuen Amigas? Hier finden Sie die Antwort. Unabhängig davon, ob Sie den Amiga schon haben oder den Kauf planen: Dieses Buch bietet Ihnen Entscheidungshilfen, technische Details und jede Menge von dem, was man mit Amiga 500 & 2000 so alles anstellen kann. Eben Informationen, die man braucht, wenn man sich für die neuen Amigas interessiert. Aufbereitet nach einem völlig neuartigen didaktischen Konzept, in einer Sprache, die zum Amiga paßt. Das können Amiga 500 & 2000 190 Seiten, DM 29,–



Wählen Sie gleich den richtigen Einstieg zu Ihrem Amiga 500. Denn das Handbuch läßt Sie dabei völlig allein. Versuchen Sie es also lieber gleich mit Amiga 500 für Einsteiger. Hier heißt es: Anschließen und loslegen. Verständlich für jedermann zeigt Ihnen dieses Buch: Workbench, Amiga-BASIC, CLI und AmigaDOS. Locker aufbereitet bietet es Ihnen alles Wissenswerte. Bis hin zu den beim Amiga 500 mitgelieferten Zusatzprogrammen. Amiga 500 für Einsteiger 343 Seiten, DM 39,–



C an einem Wochenende? Durchaus möglich! Mit C für Einsteiger. Ein Einführungskurs, der Ihnen schnell und einfach die wichtigsten Grundlagen dieser Sprache vermittelt. Vom ersten Programm bis hin zu den Routinen in den Bibliotheken. Mit dem gesamten Sprachumfang und den besonderen Features von C. Zahlreiche Tips & Tricks zur Programmierung und eine Beschreibung der beiden Compiler Lattice C und Aztec runden das Ganze ab. Amiga C für Einsteiger Hardcover, 254 Seiten, DM 39,–



Schreiben Sie Ihre Programme in Maschinensprache – und Sie werden sehen, wie schnell ein Amiga sein kann. Das nötige Know-how befindet Ihnen dieses Buch: Grundlagen des 68000, das Amiga-Betriebssystem, Druckeransteuerung, Diskettenoperationen, Sprachausgabe, Windows, Screens, Register, Pull-Down-Menüs... Aber es wird auch gleich gezeigt, wie man mit den wichtigsten Assemblern arbeitet. Amiga Maschinensprache Hardcover, 282 Seiten, DM 49,–



Einfach draufklicken und fertig. Sowell kennen Sie GEOS. Aber was kann es noch? Hier finden Sie die optimale Einführung und vieles Neues: Wie schreibt man Programme mit GEOS-Eigenschaften? Wie ist das neue GEOS-File-Format aufgebaut? Wie löst man bestimmte Lade- und Druckerprobleme? Ganz besonders wichtig: der Einzelschritt-simulator, mit dem Sie GEOS Schritt für Schritt auf der Spur bleiben können. Mit Beschreibung der Zusatzdisketten zu GEOS und der neuen Version 1.3. Das große GEOS-Buch Hardcover, 489 Seiten, DM 49,–



Schützen Sie Ihre Programme mit einem optimalen Kopier- und Programmschutz. Ihre BASIC-Programme, aber auch Ihre Programme in Maschinensprache, Kassetten, aber auch Diskettenprogramme. Dabei brauchen Sie kein Profi zu sein, denn alles wird ausführlich erklärt: Illegal Opcodes. Die Nutzung von Track 36 bis 41, Half-Tracks, Killertracks, Einschrittdedecoder und und und. Dabei erfahren Softwarehändler, wie erfolgreiche Cracker vorgehen. Das Anti-Cracker-Buch für C 64 / C 128 379 Seiten, DM 39,–



Schneller und effizienter mit seinem Rechner arbeiten? Meist genügen einige kleine Tricks und schon wird alles einfacher. In diesem Buch werden sie verraten. Egal zu welchem Thema – Grafik und Sound, BASIC und Maschinensprache, DOS und Betriebssystem, Kassette und Diskette – hier zeigen Ihnen Profs, wie Sie noch mehr aus Ihrem ATARI rausholen können. Nutzen Sie diese Chance, und es tun sich ungeahnte Möglichkeiten auf. Tips & Tricks zum ATARI XE/XL ca. 250 Seiten, DM 39,– erscheint ca. 7/87

DATA BECKER
Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. (0211) 310010

BESTELL-COUPON
Einsenden an: DATA BECKER, Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf 1
Zzgl. DM 5,- Versandkosten
☐ per Nachnahme ☐ Verrechnungsscheck liegt bei

Name _____ Straße _____ Ort _____

Erschreckend realistische Software für den Atari ST!

Geradezu erschreckend realistisch geraten diese Software-Titel, wo sich die hochentwickelten Qualitäten des Atari ST mit der meisterhaften Kunst bekannter Spitzen-Programmierer vereinen. Gauntlet, «der wohl populärste Spielautomaten-Hit aller Zeiten», hat Maßstäbe für Computerspiele gesetzt, die kaum mehr zu glauben sind. Leaderboard, die «Sport-Simulation des Jahres» — wenn nicht des Jahrzehnts — bietet eine Herausforderung an die Geschicklichkeit und eine Nervenanspannung, die von tatsächlicher Empfindung eigentlich nicht mehr unterschieden werden kann. Mit Xevious kann man die ganze Faszination der spektakulären Spielhallen-Schieß-Spiele hautnah durchleben. Vorsicht... es kann schnell zur Sucht führen! Alternate Reality bietet alles für den Denker und Strategen, mit aller Faszination und fesselnder Spannung, die ein 3-dimensionales Fantasy-Adventure in sich bergen kann. Bei Metocross schließlich benötigt man ein hohes Maß an Geschicklichkeit und Koordination, um bei diesem Hindernislauf die Ziellinie zu erreichen.

Alternate Reality



Xevious



Metocross



Leaderboard



GAUNTLET™



ATARI

Vorsicht vor Graulimporten!

Siehe prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

U.S. Gold Computerspiele GmbH,
An der Gumpesbrücke 24,
4044 Kaarst 2



Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: macedo-wildenrath
Distribution in Österreich: Karasoft

Welche Herausforderung Ihr auch immer mit Eurem Computer anzugehen wollt, wir haben die Programme dafür und hoffen nur noch, daß Ihr in der Lage seid, die körperlichen und geistigen Anforderungen durchzustehen.